



**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN  
MATEMATIKA MATERI BILANGAN ROMAWI MELALUI STRATEGI  
PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI  
KELAS IV MIS NURUL FADHILAH PERCUT SEI TUAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam  
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

**OLEH:**

**MUHAMMAD MISWANDI**

**NIM. 36.14.4.040**

**Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Pembimbing Skripsi I**

**Dr. Solihah Titin Sumanti, M. Ag**

**NIP. 19730613 200710 2 001**

**Pembimbing Skripsi II**

**Dr. Humaidah Hasibuan, M.Ag**

**NIP. 19741111 200710 2 002**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2018**

Nomor : Istimewa

Medan, 29 Juni 2018

Lampiran : -

Kepada Yth:

Prihal : Skripsi

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan**

**A.n Muhammad Miswandi**

**Keguruan UIN Sumatera Utara**

**Medan**

*Assalamualaikum Wr.Wb*

Setelah membaca, meneliti, dan memberi saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

Nama : Muhammad Miswandi

NIM : 36.14.4.040

Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Romawi Melalui Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament* Di Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia Kec. Percut Sei Tuan T.A. 2017/2018

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk dimunaqasyahkan pada sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

Pembimbing I

Pembimbing II



**Dr. Solihah Titin Sumanti, M. Ag**

**NIP. 19730613 200710 2 001**



**Dr. Humaidah Hasibuan, M.Ag**

**NIP. 19741111 200710 2 002**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731 Email:  
ftiainsu@gmail.com

**SURAT PENGESAHAN**

Skripsi ini yang berjudul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Romawi Melalui Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) Di Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Tahun Ajaran 2017/2018 Bandar Setia Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang" yang disusun oleh MUHAMMAD MISWANDI yang telah dimunaqasyahkan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UINSU Medan pada tanggal:

**4 Juli 2018 M**

**20 Syawal 1439 H**

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

**Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi**  
**Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan**

**Ketua**


**Sekretaris**

  
**Dr. Salmiawati, S.S, MA**  
**NIP: 19711208 200710 2 001**


  
**Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd**  
**NIP: 19770808 200801 1 014**

**Anggota Penguji**

  
**1. Dr. Solihah Titin Sumanti, M. Ag**  
**NIP. 19730613 200710 2 001**

  
**2. Dr. Humaidah Hasibuan, M. Ag**  
**NIP. 19741111 200710 2 002**

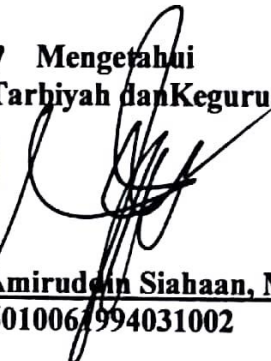
  
**3. Ramadhan Lubis M. Ag**  
**NIP: 19720817 200701 1 051**

  
**4. Tri Indah Kusumawati, M. Hum**  
**NIP: 19700925 200701 2 021**



**Mengetahui**

**Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan**

  
**Dr. H. Amiruddin Siahaan, M.Pd**  
**NIP.196010061994031002**



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Miswandi  
NIM : 36.14.4.040  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : Jalan Penyabungan Kel. Timbanggalung Kec. Siantar Barat Kota  
Pematangsiantar

### MENYATKAN DENGAN SESUNGGUHNYA

Bahwa skripsi yang berjudul UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BILANGAN ROMAWI MELALUI STRATEGI PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*(TGT) DI KELAS IV MIS NURUL FADHILAH PERCUT SEI TUAN adalah benar hasil karya sendiri di bawah bimbingan dosen.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya saya siap menerima konsekuensi apabila terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya sendiri.

Medan, 29 Juni 2018

Yang menyatakan



Muhammad Miswandi

## ABSTRAK



**Nama** : MUHAMMAD MISWANDI  
**NIM** : 36.14.4.040  
**Jurusan** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Pembimbing I** : Dr. Solihah Titin Sumanti, M. Ag  
**Pembimbing II** : Dr. Humaidah Hasibuan, M. Ag  
**Judul Skripsi** : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Romawi Melalui Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Di Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia Kec. Percut Sei Tuan T.A. 2017/2018

---

**Kata Kunci** : Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dan Hasil Belajar Siswa

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui hasil belajar sebelum dilakukan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia (2) mengetahui hasil belajar sesudah dilakukan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia (3) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas IV MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas dan menggunakan strategi *Team Games Tournament* dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika materi bilangan romawi di kelas IV MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia.

Dari penelitian tersebut dihasilkan temuan sebagai berikut: (1) nilai rata-rata hasil belajar sebelum dilakukan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia adalah 53 dengan ketuntasan minimal 75 (2) hasil belajar sesudah dilakukan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament* dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia pada siklus I nilai rata-rata adalah 72 dan pada siklus II nilai rata-rata adalah 76 (3) peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *Team Games Tournament* di kelas IV MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia pada pra tindakan dalam ketuntasan minimal mencapai 10% dan pada siklus I mencapai 50% dan pada siklus II mencapai 82%.

**Pembimbing I**

**Dr. Solihah Titin Sumanti, M. Ag**  
**NIP. 19731613 200710 2 001**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan taufik dan hidayah-Nya sehingga diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Tahun Ajaran 2017/2018 Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang”** dalam rangka menyelesaikan studi strata S1 di UIN Sumatera Utara. Selanjutnya salawat serta salam kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari alam jahiliyah ke alam yang berilmu pengetahuan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menghadapi banyak kesulitan, tetapi berkat ketekunan penulis dan bantuan berbagai pihak, maka dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Terimakasih yang setulusnya dan sedalam-dalamnya kepada Ayah dan Ibu yang telah membimbing, mendidik, dan membantu serta mendo’akan penulis dalam mencapai cita-cita. Dan tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-sebesarnya kepada:

1. Prof. Dr. Saidurrahman, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
2. Dr. Amiruddin Siahaan, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Sumatera Utara.
3. Dr. Salminawati, S.S, M.A, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
4. Dra. Hj. Ira Suryani. M.Si selaku dosen pembimbing akademik.

5. Dr. Solihah Titin Sumanti, M. Ag, selaku dosen pembimbing 1 yang dalam kesibukan masih menyediakan waktu dan menyempatkan diri untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, ilmu, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
6. Dr. Humaidah Hasibuan, M.Ag , selaku dosen pembimbing II yang dalam kesibukan masih menyediakan waktu dan menyempatkan diri untuk membimbing dengan penuh kesabaran, memberikan masukan, ilmu, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
7. Hj. Hotni Mediwarni, S. Pd. I. MA, selaku kepala sekolah MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia, yang telah berbaik hati menerima dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Valentia Pradita, S. Pd, selaku guru kelas V Thalhah bin Ubaidillah, yang telah memberikan pesan, saran, dan arahan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
9. Seluruh dosen dan staf jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara, yang telah melimpahkan ilmu dan jasanya kepada penulis.
10. Keluarga Besar PGMI 5 stambuk 2014 yang senantiasa membantu dan memberikan saran dan masukan kepada penulis.
11. Semua pihak keluarga yang telah membantu dan mendo'akan dalam menjalankan pendidikan.

Atas semua jasa tersebut, penulis serahkan kepada Allah SWT, semoga dibalas dengan rahmat yang berlipat ganda. Walaupun skripsi ini telah tersusun

dengan baik, penulis tetap mengharapkan saran dan kritikan dari semua pihak untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca umumnya, dan bagi penulis sendiri khususnya.

Medan, 29 Juni 2018

Penulis

**MUHAMMAD MISWANDI**  
**NIM. 36.14.4.040**



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	i
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR GRAFIK.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORITIS .....	7
A. Kerangka Teori.....	7
1. Pengertian Belajar .....	7
2. Pengertian Hasil Belajar.....	9
3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar .....	11
4. Strategi Pembelajaran.....	13
5. Strategi Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	18
6. Pembelajaran Matematika .....	22
7. Bilangan Romawi .....	25
B. Penelitian Yang Relevan .....	27

C. Kerangka Berfikir.....	28
D. Hipotesis.....	29
BAB III .....	30
METODOLOGI PENELITIAN.....	30
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	30
B. Lokasi dan Jadwal Penelitian .....	30
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	31
D. Langkah-Langkah Penelitian.....	31
Siklus I .....	34
Siklus II.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data .....	37
F. Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV .....	43
DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN .....	43
A. Temuan Umum.....	43
1. Profil MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia.....	43
2. Visi, Misi dan Tujuan MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia.....	44
3. Keadaan Siswa MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia .....	46
4. Keadaan Sarana dan Prasarana MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia....	46
B. Temuan Khusus.....	47
1. Hasil Belajar Sebelum Dilakukan Strategi Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Kec. Percut Sei Tuan.....	47
2. Hasil Belajar Sesudah Dilakukan Strategi Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Kec. Percut Sei Tuan.....	52
3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT).....	67
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	67

BAB 5 .....	73
KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA .....	75

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jadwal Penelitian.....	30
Tabel 2. Kisi-Kisi Tes .....	38
Tabel 3. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam % .....	42
Tabel 4. Data Identitas Sekolah .....	43
Tabel 5. Data Siswa MIS Nurul Fadhillah .....	46
Tabel 6. Data Sarana Prasarana.....	46
Tabel 7. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan <i>Pre Test</i> .....	48
Tabel 8. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Pada <i>Pre Test</i> .....	50
Tabel 9. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan <i>Post Test I</i> .....	55
Tabel 10. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Pada <i>Post Test I</i> .....	58
Tabel 11. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan <i>Post Test II</i> .....	63
Tabel 12. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Pada <i>Post Test II</i> .....	65
Tabel 13. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) .	67
Tabel 14. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Pada <i>Pre Test, Post Test I dan Post Test II</i> .....	68
Tabel 15. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Siklus Penelitian.....	33
---------------------------------------	----

## DAFTAR GRAFIK

Grafik 1. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan <i>Pre Test</i> .....	50
Grafik 2. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan <i>Post Test I</i> .....	57
Grafik 3. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan <i>Post Test II</i> .....	65
Grafik 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa .....	71



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 LEMBAR VALIDITAS .....	77
LAMPIRAN 2 SOAL <i>PRE TEST</i> .....	80
LAMPIRAN 3 KUNCI JAWABAN <i>PRE TEST</i> .....	81
LAMPIRAN 4 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS 1 .	82
LAMPIRAN 5 SOAL <i>POST TEST</i> 1 .....	92
LAMPIRAN 6 KUNCI JAWABAN SOAL POST TEST 1 .....	93
LAMPIRAN 7 LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 1 .....	94
LAMPIRAN 8 LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS 1 .....	96
LAMPIRAN 9 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS 2 .	98
LAMPIRAN 10 SOAL POST TEST 2 .....	109
LAMPIRAN 11 KUNCI JAWABAN SOAL POST TEST 2 .....	110
LAMPIRAN 12 LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 2 .....	111
LAMPIRAN 13 LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS 2 .....	113
LAMPIRAN 14 DAFTAR WAWANCARA GURU .....	115
LAMPIRAN 15 DAFTAR WAWANCARA SISWA .....	116
LAMPIRAN 16 DOKUMENTASI.....	117

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses untuk memberikan manusia berbagai macam situasi yang bertujuan memberdayakan diri. Jadi, banyak hal yang dibicarakan ketika kita membicarakan pendidikan. Aspek-aspek yang biasanya paling dipertimbangkan antara lain penyadaran, pencerahan, pemberdayaan, perubahan perilaku.<sup>1</sup> Sehingga dengan adanya pendidikan, bisa membuat manusia untuk memperdayakan dirinya dan mengubah perilakunya menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>2</sup>

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Melihat pendidikan di Indonesia saat ini dihadapkan pada masalah yang sulit, yaitu mutu pendidikan yang masih rendah. Salah satu faktor utamanya adalah proses pembelajaran. Untuk itu proses pembelajaran harus dilaksanakan dengan baik

---

<sup>1</sup> Nurani Soyomukti. 2015. *Teori-Teori Pendidikan: Dari Tradisional, (Neo), Liberal, Marxis-Sosialis, Hingga Postmodern*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, h. 2.

<sup>2</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 2009. 2003, h. 1.

dan benar agar mutu pendidikan dapat meningkat dan tercapainya fungsi dan tujuan pendidikan tersebut.

Karena fungsi pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah

“mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.<sup>3</sup>

Belajar adalah proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Proses perubahan perilaku ini tidak terjadi dengan sendirinya, tetapi ada yang sengaja direncanakan dan ada yang dengan sendirinya terjadi karena proses kematangan. Proses yang sengaja direncanakan agar terjadi perubahan perilaku ini disebut dengan proses belajar.<sup>4</sup>

Hasil belajar siswa sangat menentukan masa depan siswa tersebut khususnya mata pelajaran matematika. Mata pelajaran matematika pada umumnya jarang diminati peserta didik. Dikarenakan metode yang konvensional dan sangat jarang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu pembelajaran yang langsung berkaitan dengan kehidupan sehari-hari pada anak akan lebih mudah dipahami. Dan apabila pembelajaran itu aktif dan menyenangkan maka anak lebih senang untuk mengikuti pelajaran.

Matematika perlu diberikan kepada siswa sekolah dasar guna membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta memiliki kemampuan bekerjasama. Dan banyak hal

---

<sup>3</sup> Ibid, h. 3.

<sup>4</sup> Etin Solihatin. 2012. *Strategi Pembelajaran Ppkn*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 5.

yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari dalam matematika. Contohnya bagi anak SD terdapat Bilangan Romawi yang dapat mereka temui di kehidupan sehari-hari seperti penulisan alamat rumah, penomoran kelas dan masih banyak lagi contoh-contoh yang dapat siswa temui di sekitarnya.

Bilangan Romawi merupakan salah satu materi yang diajarkan pada siswa kelas IV di semester 2. Namun kenyataannya, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menuliskan lambang Bilangan Romawi. Beberapa siswa masih salah dalam menuliskan Bilangan Romawi yang seharusnya ditulis dengan huruf kapital tetapi ditulis dengan huruf kecil. Terlebih lagi pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yang monoton membuat siswa jenuh dan cepat bosan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Wali Kelas IV Thalha bin Ubaidillah MIS Nurul Fadhillah kec. Percut Sei Tuan menunjukkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika khususnya materi Bilangan Romawi masih rendah. Dari data dokumen menunjukkan siswa yang belum mencapai krtiteria ketuntasan minimal sebanyak 19 dari 24 siswa atau 70,16% siswa belum tuntas dari ketentuan kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan sebesar 75.

Banyak jenis-jenis strategi yang cocok untuk siswa sehingga mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa tersebut. Namun peneliti menggunakan strategi *Team Games Tournament*(TGT) pada pembelajaran Matematika materi Bilangan Romawi. Sebelumnya diketahui bahwa strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) adalah cara mengajar yang menempatkan siswa

dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku yang berbeda-beda dalam memperebutkan skor dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Berdasarkan masalah-masalah diatas ,maka peneliti menganggap penting judul **“Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Tahun Ajaran 2017/2018 Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah penelitian berdasarkan latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar matematika di kelas IV MIS Nurul Fadhilah masih tergolong rendah.
2. Pembelajaran matematika di kelas IV MIS Nurul Fadhilah masih menggunakan metode ceramah.
3. Pembelajaran Bilangan Romawi belum menggunakan metode yang menarik.

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar sebelum dilakukan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIS Nurul Fadhilah kec. Percut Sei Tuan?

2. Bagaimana hasil belajar sesudah dilakukan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIS Nurul Fadhillah kec. Percut Sei Tuan?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT)?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil belajar sebelum dilakukan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIS Nurul Fadhillah kec. Percut Sei Tuan.
2. Mengetahui hasil belajar sesudah dilakukan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIS Nurul Fadhillah kec. Percut Sei Tuan.
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT)?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa

Memberikan pengalaman kegiatan belajar siswa yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT).



## 2. Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan guru melalui Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) sehingga dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dan untuk meningkatkan kinerja guru serta mempermudah dalam penyampaian materi matematika.

## 3. Sekolah

Menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di MIS Nurul Fadhillah kec. Percut Sei Tuan.

## 4. Peneliti

Dapat menambah pengetahuan peneliti, menempah wawasan serta pengalaman peneliti dalam penelitian tindakan kelas dan *Team Games Tournament*(TGT).

## BAB II

### LANDASAN TEORITIS

#### A. Kerangka Teori

##### 1. Pengertian Belajar

Menurut perspektif Islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam penggalan ayat Al-Qur'an Surah Az-Zumar ayat 9 yang berbunyi:<sup>5</sup>

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۚ إِنَّمَا

يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya:

*Katakanlah: “Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui? Sesungguhnya orang yang berakal lah yang dapat menerima pelajaran”.*

Ayat ini menjelaskan bahwa mereka memiliki akal yang membimbing mereka untuk melihat akibat dari sesuatu, berbeda dengan orang yang tidak mempunyai akal, maka ia menjadikan hawa nafsunya sebagai Tuhannya. Sehingga mereka mengutamakan ilmu dari pada kebodohan dan mengutamakan ketaatan dari pada kemaksiatan. Orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui

---

<sup>5</sup> Kementerian Agama RI. 2012. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Sygma, h. 459.

berbeda. Perihalnya sama dengan orang yang alim dengan orang yang jahil. Sesungguhnya orang yang dapat menerima pelajaran sama artinya dengan orang yang mau menerima nasehat hanyalah orang-orang yang berakal yakni orang-orang yang memiliki pikiran.<sup>6</sup>

Dan anjuran belajar juga disebutkan dalam hadist Rasulullah SAW bersabda:

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَنْ  
سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

Artinya :

*“Abu Hurairah meriwayatkan bahwa Rasulullah SAW bersabda, barangsiapa yang menempuh jalan menuntut ilmu, akan dimudahkan Allah jalan untuknya ke surga. (HR. Muslim, At-Tirmidzi, Ahmad, dan Al-Baihaqi)”*.

Dalam hadist ini Rasulullah SAW menggunakan pendekatan fungsional. Beliau memberikan motivasi belajar kepada para sahabat (umat)nya dengan mengemukakan manfaat, keuntungan, dan kemudahan yang akan didapat oleh setiap orang yang berusaha mengikuti proses belajar.<sup>7</sup>

Selain menurut pandangan agama para ahli juga mendefinisikan arti dari belajar. Slameto sebagaimana dikutip Mardianto mendefinisikan:<sup>8</sup>

Belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan,

<sup>6</sup> Imam Jalaludin. 911 H. *Tafsir Jalalain*. Mesir: Jilid III, h. 455.

<sup>7</sup> Bukhari Umar. 2012. *Hadis Tarbawi Pendidikan Dalam Perspektif Hadis*. Jakarta : Amzah, h. 12.

<sup>8</sup> Mardianto. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing, h. 45-46.

sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Pendapat lain dikemukakan oleh Mustaqin bahwa belajar sebagai usaha untuk membentuk hubungan antara perangsang atau reaksi.

Gage mendefinisikan belajar sebagai suatu proses di mana organisme berubah perilakunya diakibatkan pengalaman. Harold Spear mendefinisikan bahwa belajar terdiri dari pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru. Definisi belajar di atas ini mengandung pengertian bahwa belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru.<sup>9</sup>

Dalam penjelasan lanjutan, pakar psikologi belajar itu menambahkan bahwa pengalaman hidup sehari-hari dalam bentuk apa pun sangat memungkinkan untuk diartikan sebagai belajar. Alasannya, sampai batas tertentu pengalaman hidup juga berpengaruh besar terhadap pembentukan kepribadian organisme yang bersangkutan. Mungkin, inilah dasar pemikiran yang mengilhami gagasan *everyday learning* (belajar sehari-hari) yang dipopulerkan oleh Profesor John B. Biggs.<sup>10</sup>

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang menambah pengetahuan dan sikap baru.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing. Namun, untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada

---

<sup>9</sup> Martinis Yamin. 2010. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press, h. 98-99.

<sup>10</sup> Muhibbin Syah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers, h. 65.

kurikulum yang berlaku saat ini, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan instruksional khususnya dapat tercapai.

Dalam Abdurrahman, Keller menyebutkan bahwa: “Hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak.”<sup>11</sup> Sedangkan Nana Sudjana menjelaskan bahwa: “Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku”.<sup>12</sup> Dan dapat disimpulkan dari penjeleasan diatas bahwa hasil belajar adalah sebuah hasil yang dapat dinilai dari perbuatan seorang pelajar.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni:<sup>13</sup>

- 1) Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretative.

---

<sup>11</sup> Mulyono Abdurrahman. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 27.

<sup>12</sup> Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, h. 3.

<sup>13</sup> Ibid, h. 22-23.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

### **3. Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar**

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar dipengaruhi pada banyak faktor. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut dapat dilihat dari dua faktor, yaitu:

- 1) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, terbagi atas dua bagian yaitu:
  - a. Faktor non sosial  
Faktor-faktor ini seperti keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu seperti pagi, siang, atau malam, letak tempat, alat-alat yang digunakan dalam belajar. Hal tersebut harus diatur sedemikian rupa agar memenuhi syarat-syarat menurut pertimbangan didaktis, psikologi dan pedagogis.
  - b. Faktor sosial  
Faktor ini adalah faktor manusia yang memberi pengaruh terhadap proses belajar siswa. Faktor-faktor sosial ini umumnya mengganggu situasi proses belajar dan prestasi belajar, sebab mengganggu konsentrasi. Hal ini perlu diatur agar belajar berlangsung dengan sebaik-baiknya.
- 2) Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri si pelajar, dan terbagi atas dua bagian yaitu:
  - a. Faktor Fisiologis  
Faktor-faktor ini harus ditinjau, sebab bisa melatarbelakangi aktivitas belajar, keadaan jasmani yang sehat dan kurang sehat, lelah dan tidak lelah akan mempengaruhi situasi belajar.
  - b. Faktor Psikologi  
Faktor ini mempunyai andil besar terhadap berlangsungnya proses belajar seseorang, baik potensi, keadaan maupun kemampuan yang digambarkan secara psikologi pada seorang anak selalu menjadi pertimbangan untuk menentukan hasil belajarnya.<sup>14</sup>

Sementara ada juga yang mengatakan bahwa faktor-faktor hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu:

- 1) Faktor lingkungan, faktor ini merupakan hal yang sangat dekat dengan seseorang sebagai tempat seseorang berkembang, tumbuh dan

---

<sup>14</sup> Mardianto. 2014. *Psikologi Pendidikan*, h. 48-51.



berkreativitas. Lingkungan mempengaruhi seseorang baik dalam berpikir, berkata, bertindak. Djamarah menerangkan lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Selama hidup anak didik tidak bisa menghindari diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Kedua lingkungan ini mempunyai pengaruh cukup signifikan terhadap belajar anak didik di sekolah.

- 2) Faktor instrumental, faktor ini turut mempengaruhi hasil belajar meliputi kurikulum, guru, sarana dan fasilitas.
- 3) Kondisi fisiologis, Noehi Nasution mengemukakan kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan.
- 4) Kondisi psikologis, setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya.
- 5) Minat, menurut Slameto, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Seseorang yang memiliki minat yang tinggi dalam belajar maka ia akan bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh akan baik.
- 6) Kecerdasan, menurut M. Dalyon mengatakan bahwa seseorang yang memiliki intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Sebaliknya, orang yang inteligensinya rendah, cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berpikir, sehingga belajarnya pun rendah.
- 7) Bakat, Chalpin dan Reber mengemukakan bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
- 8) Motivasi, Gleitman mengungkapkan pengertian dasar motivasi ialah keadaan internal organisme-baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Motivasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Apabila seorang dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan baik, maka hasil belajar yang diperolehnya baik.<sup>15</sup>

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor internal dan faktor-faktor eksternal memiliki pengaruh yang cukup besar dalam hasil belajar siswa.

---

<sup>15</sup>Siti Halimah dan Yusrida. 2013. *Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dengan Dukungan Media Visual dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan dan Matematika*, No.1: 1-17.

## 4. Strategi Pembelajaran

### 4.1. Pengertian Strategi

Dalam dunia pendidikan, menurut J.R. David strategi dapat diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities designed a particular educational goal*. Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.<sup>16</sup>

Menurut Wina Sanjaya istilah strategi, sebagaimana banyak istilah lainnya, dipakai dalam banyak konteks dengan makna yang tidak selalu sama. Di dalam konteks belajar-mengajar, strategi berarti pola umum aktivitas guru-peserta didik dalam pewujudan kegiatan belajar-mengajar.<sup>17</sup>

Secara umum, strategi dapat diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus yang diinginkan. Joni berpendapat bahwa yang dimaksud dengan strategi adalah suatu prosedur yang digunakan untuk memberikan suasana yang kondusif kepada siswa dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Adapun ciri-ciri strategi adalah sebagai berikut: <sup>18</sup>

- 1) Wawasan waktu, meliputi cakrawala waktu yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan tersebut dan waktu yang diperlukan untuk mengamati dampaknya.

---

<sup>16</sup> Asih. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia, h. 24.

<sup>17</sup> Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani, h. 2.

<sup>18</sup> Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, h. 18.

- 2) Dampak, walaupun hasil akhir dengan mengikuti strategi tertentu tidak langsung terlihat untuk jangka waktu lama, dampak akhir akan sangat berarti.
- 3) Pemusatan upaya, sebuah strategi yang efektif biasanya mengharuskan pemusatan kegiatan, upaya, atau perhatian terhadap rentang sasaran yang sempit.
- 4) Pola keputusan, kebanyakan strategi mensyaratkan bahwa sederetan keputusan tertentu harus diambil sepanjang waktu dan harus mengikuti suatu pola yang konsisten.
- 5) Peresapan, sebuah strategi mencakup suatu spektrum kegiatan yang luas mulai dari proses alokasi sumber daya sampai dengan kegiatan operasi harian.

#### 4.2. Pengertian Strategi Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya, strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran juga dapat dikatakan suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa.<sup>19</sup>

Romiszowski mengemukakan pendapatnya bahwa strategi pembelajaran adalah sebagai titik pandang dan arah berbuat yang diambil dalam rangka memilih metode pembelajaran yang tepat. Rumusan yang lebih jelas dapat dilihat dalam Depdiknas yang merumuskan strategi pembelajaran sebagai cara pandang dan pola pikir guru dalam mengajar agar pembelajaran menjadi efektif.<sup>20</sup>

Dan menurut Cropper strategi pembelajaran merupakan pemilihan atas berbagai jenis latihan tertentu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Dan setiap tingkah laku yang

---

<sup>19</sup> Istarani. 2014. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada, h. 1.

<sup>20</sup> Darmansyah. 2012. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara, h. 18-19.

diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya harus dapat dipraktikkan.<sup>21</sup>

Dari penjelasan yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan strategi pembelajaran adalah suatu proses pembelajaran yang disusun melalui prosedur dan bertujuan agar menghasilkan belajar siswa yang efektif.

Dalam menentukan strategi pembelajaran yang dapat digunakan, ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan dalam memilih strategi, yaitu:<sup>22</sup>

- 1) Pertimbangan yang berhubungan dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran.
- 3) Pertimbangan dari sudut siswa.
- 4) Pertimbangan-pertimbangan lainnya.

Bahan pertimbangan diatas merupakan cara pemilihan dalam menetapkan strategi yang ingin diterapkan. Misalkan untuk mencapai tujuan yang berhubungan dengan aspek kognitif, akan memiliki strategi yang berbeda dengan upaya untuk mencapai tujuan afektif atau psikomotor.

#### 4.3. Macam-Macam Strategi Pembelajaran

Banyak jenis-jenis strategi pembelajaran yang diajarkan guru untuk mencapai proses pembelajaran yang baik dan sesuai dengan materi

---

<sup>21</sup> Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*, h. 3.

<sup>22</sup> Wina Sanjaya. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, h. 129-131.

pelajaran. Diantara jenis-jenis strategi pembelajaran yang sering digunakan guru adalah

#### 4.3.1. Strategi Pembelajaran Ekspositori

Strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

Roy Killen menamakan strategi pembelajaran ini dengan istilah strategi pembelajaran langsung. Dikarenakan materi pelajaran disampaikan langsung oleh guru. Siswa tidak dituntut untuk menemukan materi itu. Materi pelajaran seakan-akan sudah jadi. Oleh karena strategi ekspositori lebih menekankan proses bertutur.<sup>23</sup>

#### 4.3.2. Strategi Pembelajaran Inkuiri

Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam strategi ini, pertama menekankan kepada aktivitas anak. Kedua, siswa diarahkan mencari dan menemukan jawabannya.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*, h. 73.

<sup>24</sup> Ibid, h. 89

#### 4.3.3. Strategi Pembelajaran *Projek Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek dilakukan memperdalam pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dengan cara membuat karya atau proyek yang terkait dengan materi ajar dan kompetensi yang dimiliki peserta didik. Strategi PBL ini mencakup kegiatan menyelesaikan masalah, pengambilan keputusan, keterampilan melakukan investigasi dan keterampilan membuat karya.<sup>25</sup>

Proyek yang dibuat sebaiknya berkaitan dengan kebutuhan masyarakat misalnya pembuatan pompa air sederhana, pupuk organik, mengolah sampah plastik, dll.

#### 4.3.4. Strategi Pembelajaran Kontekstual

Strategi pembelajaran Kontekstual adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata, sehingga mendorong siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan mereka. Dan belajar melalui strategi ini diharapkan siswa dapat menemukan sendiri materi yang dipelajarinya.<sup>26</sup>

Dalam pembelajaran kontekstual, belajar bukanlah menghafal tapi proses mengkonstruksi pengetahuan sesuai dengan pengalaman yang mereka miliki.

---

<sup>25</sup>Ridwan Abdullah Sani. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara, h. 226

<sup>26</sup> Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*, h.133.

#### 4.3.5. Strategi Pembelajaran *Quantum Learning*

Teori belajar Quantum membekali para siswa dengan pengetahuan tentang berbagai gaya belajar yang sangat berguna bagi mereka dalam proses belajarnya. Informasi yang sangat penting ini mencakup berbagai bidang dan keterampilan seperti bersikap positif, termotivasi, menemukan cara belajar, menciptakan lingkungan belajar, membaca cepat, berpikir kreatif, dan mengembangkan hafalan yang menakjubkan.<sup>27</sup>

#### 4.3.6. Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*

Strategi Pembelajaran TGT adalah strategi pembelajaran kelompok yang bekerjasama dan berdiskusi memahami informasi sebelum berkompetisi dalam perolehan nilai. Strategi pembelajaran team games tournament melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan.<sup>28</sup>

### 5. Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT)

#### 5.1. Pengertian Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT)

Strategi pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Slavin menemukan bahwa TGT berhasil

---

<sup>27</sup>Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*, h. 57

<sup>28</sup>Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*, h. 134.

meningkatkan skill-dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.<sup>29</sup>

Penemu Strategi *Team Games Tournament*(TGT) ini adalah David DeVries dan Keith Edwards. Dan dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1995.<sup>30</sup> Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) ini sebaiknya dilakukan jika pertanyaan yang diajukan hanya ada satu jawaban yang tepat.

Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) digunakan untuk memotivasi siswa saling membantu dalam menguasai kompetensi yang dapat dipertimbangkan. Pembelajaran TGT melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor teman sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Pembelajaran TGT memberi peluang kepada peserta didik untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.<sup>31</sup>

Dalam agama Islam permainan juga diperbolehkan. Sebagaimana dalam hadist berikut

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : بَيْنَا الْحَبَشَةُ يَلْعَبُونَ عِنْدَ

النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ جَرَأَهُمْ دَخَلَ عُمَرُ فَأَهْوَى إِلَى

الْحَصَى فَخَصَّبَهُمْ هَا فَقَالَ (دَعْهُمْ يَا عُمَرُ). وَزَادَ عَلِيٌّ حَدِيثَنَا

عَبْدُ الرَّزَّاقِ أَخْبَرَنَا مَعْمَرُ فِي الْمَسْجِدِ

<sup>29</sup>Miftahul Huda. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, h. 107

<sup>30</sup>Robert E. Slavin. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. London: Allyman Bacon, h. 13.

<sup>31</sup> Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*, h. 134



Artinya : *Dari Abu Humairah r.a ujarnya: ketika orang-orang Habsyi bermain tombak di hadapan Rasulullah SAW, tiba-tiba datang Umar Bin Khatab r.a lalu ia mengambil batu-batu kecil dan mereka dilontari dengan batu-batu tersebut. Rasulullah SAW bersabda: “Biarkanlah mereka bermain hai Umar”, dan Ali menambahkan bahwa telah menceritakan kepada kami Makmar tentang hal itu yang terjadi di Masjid. (HR. Bukhari).*<sup>32</sup>

*Team Games Tournament* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar, SMP hingga perguruan tinggi. *Team Games Tournament* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.<sup>33</sup>

## 5.2. Langkah-langkah Team Games Tournament (TGT)

Langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran TGT secara umum adalah sebagai berikut.

- 1) Guru memilih topik pembelajaran dan menyajikannya pada peserta didik
- 2) Guru mengembangkan daftar pertanyaan, memberi nomor, dan mengguntingnya menjadi potongan kecil. Misalnya jika ada 30 pertanyaan, ada 30 lembar potongan kertas yang masing-masing berisi satu soal.
- 3) Guru mengelompokkan peserta didik secara heterogen bergantung pada kemampuannya dalam beberapa kelompok. Jadi dalam satu kelompok ada peserta didik yang pintar. Ada yang kemampuannya menengah, dan ada yang kurang pintar. Peserta didik diminta mengambil nomor dari sebuah kotak dan harus menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor

---

<sup>32</sup> Bukhari. 2000. *Al Jami' Al Shohih Al Bukhari*. Bairut : Dar Al Kutub Al Ilmiyah Jilid 3, h. 1063.

<sup>33</sup> Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. 2014. *Mendesain Strategi Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group, h. 132.

yang diambil. Peserta didik dalam satu kelompok saling berbagi pengetahuan dengan mendiskusikan jawaban untuk pertanyaan yang diberikan.

- 4) Guru menempatkan peserta didik dalam beberapa kelompok pertandingan, dimana anggota kelompok yang baru tersebut memiliki kompetensi yang sama(homogen). Masing-masing kelompok pertandingan menghadapi “meja pertandingan”. Turnamen dilakukan dengan menjawab pertanyaan yang diberikan. Peserta didik memperoleh nilai dalam turnamen ini dan nilai tersebut memberikan kontribusi terhadap nilai kelompok awal
- 5) Peserta didik kembali ke meja kelompoknya dan melaporkan perolehan nilainya. Guru membandingkan akumulasi nilai kelompok dan memberikan penghargaan pada kelompok pemenang.
- 6) Peserta didik mengikuti ujian.<sup>34</sup>

### 5.3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Team Games Tournament (TGT)

Adapun kelebihan dari strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) adalah:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik karena menggunakan kartu.
- 2) Belajar lebih atraktif karena dilakukan dalam bentuk permainan yang mengarah pada suatu permainan.
- 3) Baik digunakan dalam menunjukkan prestasi.
- 4) Dapat memacu aktivitas belajar siswa agar lebih aktif.
- 5) Dapat meningkatkan kerjasama siswa dalam proses belajar mengajar.
- 6) Dapat mengembangkan persaingan yang sehat dalam proses belajar mengajar.<sup>35</sup>

Sedangkan kekurangan dari Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) adalah:

- 1) Menggunakan waktu yang cukup lama.
- 2) Harus dilakukan secara berkesinambungan.
- 3) Materi kurang tertanam baik di dalam kepala siswa untuk dihafal atau diingat kembali.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup>Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*, h. 135-136

<sup>35</sup>Istarani. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif*, h. 242.

<sup>36</sup>Ibid, h. 242

## 6. Pembelajaran Matematika

### 6.1. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin kata *mathema* artinya pengetahuan, *mathanein* artinya berpikir atau belajar, sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Dalam kamus Bahasa Indonesia diartikan matematika adalah ilmu tentang bilangan hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.<sup>37</sup>

Pengertian pembelajaran matematika yang tepat tidak dapat ditentukan secara pasti. Hal ini karena cabang-cabang matematika semakin bertambah dan semakin berbaur satu dengan lainnya.

Menurut Ismail dkk sebagaimana dikutip Ali Hamzah dkk mendefinisikan matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.<sup>38</sup>

Johnson & Rising mengatakan matematika adalah bahasa simbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas, dan akurat. Beth & Piaget mengatakan bahwa yang dimaksud dengan matematika adalah pengetahuan yang

---

<sup>37</sup>Purbatua Manurung. 2011. *Media Instruksional*. Medan : IAIN-SU Press, h. 104.

<sup>38</sup>Ali Hamzah, dkk. 2014. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, h. 48

berkaitan dengan berbagai struktur abstrak dan hubungan antar struktur tersebut sehingga terorganisasi dengan baik.<sup>39</sup>

Berbagai pendapat yang dikemukakan para ahli diatas mengenai pembelajaran matematika, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka, hubungan pola, maupun simbol-simbol sebagai penghubung untuk menyajikan informasi.

Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa pada tiap jenjang pendidikan. Cockroft mengemukakan bahwa matematika perlu diajarkan kepada siswa karena,

- (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan; dan (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang. Berbagai alasan perlunya sekolah mengajarkan matematika kepada siswa pada hakikatnya dapat diringkaskan karena masalah kehidupan sehari-hari.<sup>40</sup>

Reys dkk mengemukakan prinsip-prinsip praktis pendekatan belajar kognitif dalam pembelajaran matematika yang menurut pendapat penulis dapat diaplikasikan secara umum pada anak kesulitan belajar matematika. Prinsip-prinsip praktis yang dianjurkan tidak berdiri sendiri, tetapi berhubungan satu dengan lainnya.

- 1) Belajar matematika harus berarti (*meaningful*).
- 2) Belajar matematika adalah proses perkembangan.
- 3) Matematika adalah pengetahuan yang sangat terstruktur.
- 4) Anak aktif terlibat dalam belajar matematika.
- 5) Anak harus mengetahui apa yang akan dipelajari dalam kelas matematika.
- 6) Komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan belajar.

---

<sup>39</sup>Tombolan Runtukahu, dkk. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h. 28

<sup>40</sup>Mulyono Abdurrahman. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, h. 252-253.

- 7) Menggunakan berbagai bentuk atau model matematika (*multiembodied*) dalam belajar matematika.
- 8) Variasi matematika membantu siswa belajar matematika.
- 9) Metakognisi mempengaruhi anak belajar.
- 10) Pemberian bantuan pada kemampuan yang terbentuk atau *retension*.<sup>41</sup>

## 6.2. Hasil Belajar Matematika

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing. Dan berikut pengertian hasil belajar menurut para ahli.

Keller menyebutkan bahwa: “Hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak. Keller mengelompokkan menjadi dua macam yaitu kelompok masukkan pribadi (motivasi, harapan untuk berhasil, intelegensi dan penguasaan awal dan evaluasi kognitif). Dan kelompok lingkungan yaitu rancangan dan pengelolaan motivasional, rancangan dan pengelolaan kegiatan belajar.”<sup>42</sup>

Sedangkan Nana Sudjana menjelaskan bahwa: “Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku”.<sup>43</sup> Dan dari penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah sebuah hasil yang dapat dinilai dari perbuatan seorang pelajar yang mempelajari matematika yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman dan latihan-latihan selama proses belajar.

---

<sup>41</sup> Tombokan Runtukahu. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, h. 28-32.

<sup>42</sup> Mulyono Abdurrahman. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*, h. 38

<sup>43</sup> Nana Sudjana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, h. 3.

## 7. Bilangan Romawi

Selain bilangan asli, bilangan bulat, dan bilangan pecahan, ada satu lagi himpunan bilangan yang akan dipelajari siswa kelas IV SD di semester dua, yaitu materi Bilangan Romawi. Adapun mengenai lambang, membaca, dan menuliskan Bilangan Romawi adalah sebagai berikut.

### 7.1. Mengenal Lambang Bilangan Romawi

Bilangan Romawi banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, Daerah Istimewa Yogyakarta dipimpin oleh Sri Sultan Hamengku Buwono X. Huruf X yang dicetak tebal merupakan lambang Bilangan Romawi. Secara umum, Bilangan Romawi terdiri dari 7 angka (dilambangkan dengan huruf), yaitu, I, V, X, L, C, D, dan M. Untuk bilangan lain dilambangkan oleh perpaduan (campuran) dari ketujuh lambang bilangan tersebut.

Angka dasar pada Bilangan Romawi adalah sebagai berikut.

I = 1	X = 10	C = 100	M = 1000
V = 5	L = 50	D = 500	

Berikut ini contoh Bilangan Romawi dari 1 sampai 20

I = 1	VI = 6	XI = 11	XVI = 16
II = 2	VII = 7	XII = 12	XVII = 17
III = 3	VIII = 8	XIII = 13	XVIII = 18
IV = 4	IX = 9	XIV = 14	XIX = 19
V = 5	X = 10	XV = 15	XX = 20

## 7.2. Mengubah Bilangan Romawi Menjadi Bilangan Cacah dan Sebaliknya

### 7.2.1. Mengubah Bilangan Romawi ke Bilangan Cacah

#### Aturan Penulisan Bilangan Romawi ke Bilangan Cacah

- a) Bilangan I dan X dapat ditulis lebih dari satu kali secara berturut-turut (paling banyak 3 kali)

Contoh:

$$\text{II} = 2 \qquad \text{XX} = 20$$

$$\text{III} = 3 \qquad \text{XXX} = 30$$

- b) Jika bilangan di sebelah kanan lebih besar dari bilangan di sebelah kiri, bilangan yang besar dikurangi bilangan yang kecil.

Contoh :

$$\text{IV} = 5 - 1 = 4 \qquad \text{IX} = 10 - 1 = 9 \qquad \text{XL} = 50 - 10 = 40$$

- c) Jika bilangan di sebelah kanan lebih kecil dari bilangan di sebelah kiri, kedua bilangan itu dijumlahkan.

Contoh:

$$\text{VI} = 5 + 1 = 6 \qquad \text{XIII} = 10 + 3 = 13 \qquad \text{XXXII} = 30 + 2 = 32$$

### 7.2.2. Mengubah Bilangan Cacah Menjadi Bilangan Romawi

#### Aturan Penulisan Bilangan Cacah ke Bilangan Romawi

- a) Penulisan bilangan 2 dan 20 sebagai berikut.

$$2 = 1 + 1 = \text{II}$$

$$20 = 10 + 10 = \text{XX}$$

- b) Penulisan bilangan 4, 9 dan 40 sebagai berikut.

$$4 = 5 - 1 = \text{IV} \qquad \text{bukan } 4 = 1+1+1+1 = \text{IIII}$$

$$9 = 10 - 1 = \text{IX} \text{ bukan } 9 = 5 + 4 = \text{VIIII}$$

$$40 = 50 - 10 = XL \quad \text{bukan } 40 = 10+10+10+10= XXXX$$

- c) Penulisan bilangan yang merupakan bentuk penjumlahan serta gabungan penjumlahan dan pengurangan adalah sebagai berikut.

Contoh:

$$5 = 5 + 0 = V$$

$$13 = 10 + 3 = XIII$$

$$24 = 20 + (5 - 1) = XXIV$$

$$27 = 20 + (5 + 2) = XXVII$$

$$39 = 30 + (10 - 1) = XXXIX$$

$$42 = (50 - 10) + 2 = XLII$$

## B. Penelitian Yang Relevan

### 1. Hasil Penelitian Syawaluddin Siregar

Berdasarkan hasil penelitian Syawaluddin Siregar yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*(TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Puasa Wajib Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Simpang Empat Kabupaten Asahan TP. 2013/2014”. Secara kuantitatif, hasil pretest pada pelaksanaan pra tindakan, menunjukkan angka 32,50%. Pada hasil tes siklus I menunjukkan adanya peningkatan dimana secara individu rata-rata nilai siswa sebesar 75,50 dan secara klasikal menunjukkan angka 60%, sedangkan hasil belajar tes siklus II rata-rata ketuntasan belajar siswa secara individu mencapai 86,25 dan



secara klasikal adalah 87,50%. Dengan demikian , maka dapat disebutkan bahwa hipotesis tindakan pada penelitian ini terbukti kebenarannya.

## 2. Hasil Penelitian Aminuyati

Berdasarkan hasil penelitian Aminuyati yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ditinjau dari Hasil Belajar” menunjukkan data diperoleh *posttest* kelas control 59,51 dan kelas eksperimen 65,16. Melalui uji normalitas rata-rata *posttest* kelas control dan kelas eksperimen berdistribusi normal. Kemudian dilakukan dengan uji t dua sampel (*Independent Samples Test*) pada baris *Equal variances not assumed* diperoleh nilai  $t_{hitung} = 3,806$  lebih besar dari  $t_{tabel} = 1,670$ . Rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa yang mendapat perlakuan Strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih tinggi dibandingkan rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa yang tidak mendapatkan perlakuan.

Dari kedua penelitan relevan diatas dapat diambil perbedaan penelitian. Dimana Syawaluddin menggunakan metode penelitian PTK yang variabelnya hasil belajar dan Aminuyati menggunakan Kuantitatif Eksperimen yang variabelnya berpikir kritis. Kemudian kelas yang dipakai Syawaluddin kelas V Min Simpang Empat TP. 2013/2014 dan kelas yang digunakan Aminuyati kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Pura TP. 2014/2015.

## C. Kerangka Berfikir

Matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting karena matematika sering dijumpai di kehidupan sehari-hari. Selain itu semua

jenjang pendidikan tidak terlepas dari pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika seringkali ditemukan hambatan dalam belajar siswa, seperti halnya dalam menghitung, maupun dalam menghafal simbol atau rumus-rumus. Akibatnya tidak sedikit siswa yang malas dalam belajar matematika dan menyebabkan tidak tuntasnya pembelajaran matematika yang diajarkan.

Disinilah guru dituntut untuk melakukan pendekatan-pendekatan dan memilih strategi pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar untuk menimbulkan motivasi belajar siswa serta membangkitkan kemampuan siswa. Aktivitas belajar dengan permainan dirancang dalam pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, pesaing sehat, dan keterlibatan belajar.

Oleh karena itu penerapan Strategi *Team Games Tournament*(TGT) perlu diterapkann oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran matematika.

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah melalui Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Bilangan Romawi siswa kelas IV MIS Nurul Fadhillah kec. Percut Sei Tuan kab. Deli Serdang.

### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

##### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.<sup>44</sup>

##### B. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Nurul Fadhillah yang beralamat di Jalan Pelaksanaan di Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara.

**Tabel 1. Jadwal Penelitian**

Kegiatan	Bulan/Minggu/ Tahun 2018									
	April					Mei				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Refleksi Awal(Persiapan PTK)	√									
Siklus I		√								
Siklus II			√							
Penyusunan Laporan							√	√		

---

<sup>44</sup>Zainal Aqib, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD,SLB dan TK*. Bandung; Yrama Widya, h. 3.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MIS Nurul Fadhillah. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun ajaran 2017/2018, yang jumlah siswanya ada 28 siswa, 12 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penentu subjek diperoleh berdasarkan hasil diskusi dan rujukan dari kepala sekolah. Objek penelitian tindakan kelas ini adalah aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas IV MIS Nurul Fadhillah dengan menggunakan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT).

### **D. Langkah-Langkah Penelitian**

Secara garis besar terdapat empat tahapan yang dilalui melalui pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu:

#### **1. Perencanaan**

Perencanaan disusun untuk dijadikan pedoman seutuhnya dalam proses pembelajaran. Perencanaan yang disusun peneliti, yakni perencanaan awal dan perencanaan lanjutan. Perencanaan awal diturunkan dari berbagai asumsi perbaikan hasil dari kajian studi pendahuluan, sedangkan perencanaan lanjutan disusun berdasarkan hasil refleksi setelah peneliti mempelajari berbagai kelemahan yang harus diperbaiki.

#### **2. Pelaksanaan**

Pelaksanaan tindakan adalah perlakuan yang dilaksanakan peneliti berdasarkan perencanaan yang telah disusun. Tindakan yang dilakukan peneliti sesuai dengan fokus masalah. Artinya, tindakan itu tidak direayasa

untuk kepentingan penelitian, akan tetapi dilaksanakan sesuai dengan program pembelajaran keseharian.

### 3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan untuk mengumpulkan informasi tentang proses pembelajaran yang sesuai dengan tindakan yang telah disusun. Melalui pengumpulan informasi, observer dapat mencatat kelemahan dan kekuatan yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan tindakan, sehingga hasilnya dapat dijadikan masukan bagi peneliti untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

### 4. Refleksi

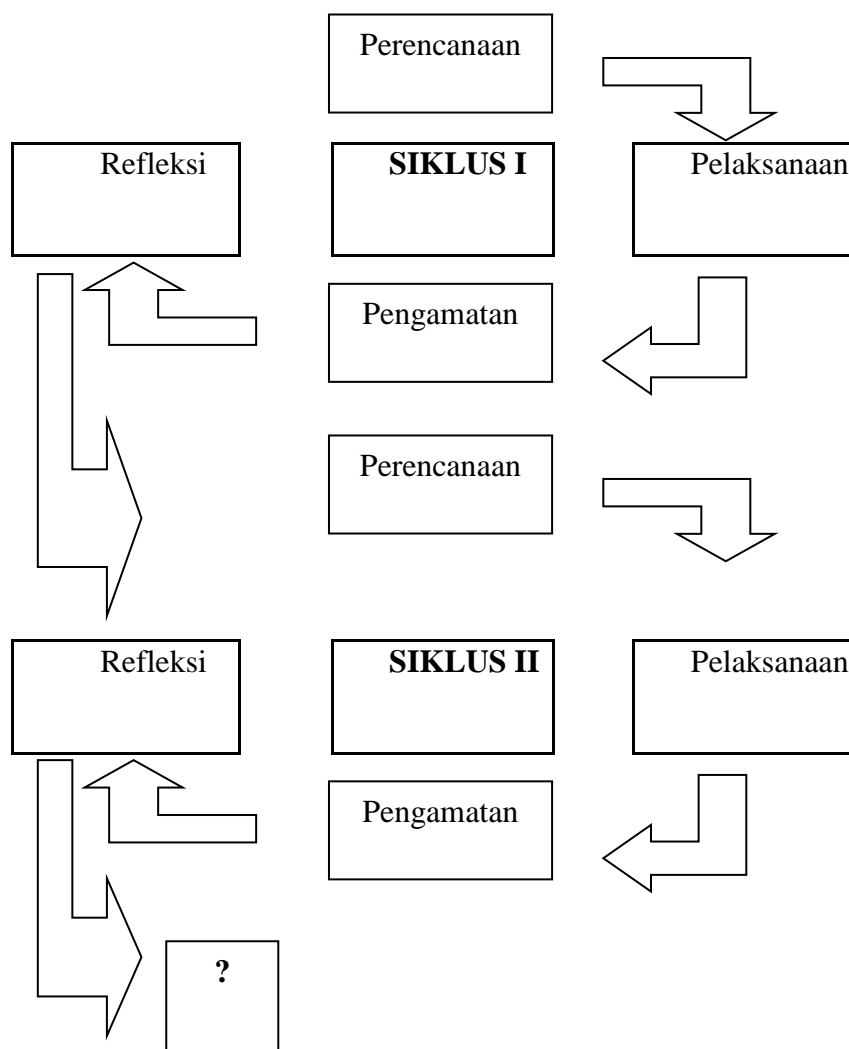
Refleksi adalah aktivitas melihat berbagai kekurangan yang dilaksanakan peneliti selama tindakan. Refleksi dilakukan peneliti dalam bentuk diskusi dengan observer atau teman sejawat. Dari hasil refleksi, peneliti dapat mencatat berbagai kekurangan yang perlu diperbaiki, sehingga dapat dijadikan dasar dalam penyusunan rencana ulang.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup>Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, h. 78-80.

Berikut adalah gambar alur siklus dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut.<sup>46</sup>

**Gambar 1. Alur Siklus Penelitian**



Siklus penelitian diatas terdiri dari empat komponen yang berupa perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dipandang sebagai satu siklus. Oleh karena itu pengertian siklus merupakan suatu putraran kegiatan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Langkah-

<sup>46</sup> Zainal Aqib, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*, h. 42.

langkah yang harus dilakukan dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:

### **Siklus I**

#### **1. Perencanaan**

Sebelum membuat perencanaan, peneliti melakukan tes awal. Dari tes awal akan dapat permasalahan. Maka pada tahap ini direncanakan tindakan, yaitu:

1. Menyusun rencana pembelajaran (RPP) dengan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) Bilangan Romawi.
2. Menyusun soal atau tes yang digunakan untuk melihat kemampuan belajar siswa.
3. Membuat lembar observasi untuk melihat upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kreatifitas dan kemampuan belajar siswa, dan bagaimana kondisi belajar mengajar berlangsung dengan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT).

#### **2. Pelaksanaan tindakan**

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun dengan memperhatikan tindakan yang ingin dilaksanakan yaitu Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT). Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

### 3. Pengamatan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi untuk siswa serta lembar tes untuk mengetahui keberhasilan siswa.

### 4. Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan hasil analisis data observasi di dalam kelas tentang tes hasil belajar siswa tentang Bilangan Romawi. Selanjutnya peneliti dapat menilai sendiri apakah upaya penelitian dengan menggunakan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) sudah maksimal, dan bagaimana ketuntasan hasil belajar siswa dalam materi Bilangan Romawi sehingga diperoleh kesimpulan dari keseluruhan tindakan yang telah dilakukan. Hasil refleksi ini kemudian digunakan sebagai dasar untuk perencanaan pada siklus berikutnya, yaitu siklus II.

## **Siklus II**

Setelah siklus I dijalankan dan belum menunjukkan hasil belajar, maka dalam hal ini dilaksanakan siklus II dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

#### 1. Perencanaan

Langkah-langkah atau prosedurnya sama dengan siklus I. Rencana tindakan pada siklus II disusun berdasarkan hasil refleksi dan analisis data pada siklus I. Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan pada perencanaan tindakan pada siklus II ini yaitu:



- a. Membuat rencana pembelajaran(RPP) dengan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) materi Bilangan Romawi.
- b. Membuat soal-soal atau tes yang akan diberikan pada masing-masing siswa untuk melihat kemampuan belajar siswa.
- c. Menyusun format atau lembar observasi yang akan digunakan. Melihat upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan belajar siswa, dan bagaimana kondisi belajar mengajar yang berlangsung dengan menggunakan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT).

## 2. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah kegiatan yang telah direncanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP) yang telah disusun di perencanaan siklus II dengan memperhatikan tindakan yang ingin dilaksanakan yaitu Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT). Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

## 3. Pengamatan

Kegiatan observasi yang dilaksanakan hampir sama dengan siklus I dan pelaksanaan observasi juga tetap dibantu oleh mitra kolaborasi atau guru kelas mengamati kerja kelompok siswa dan membimbing mereka. Guru juga mengamati keaktifan siswa dalam pembelajaran. Hasil observasi dan evaluasi ditindak lanjuti dengan analisis untuk bahan refleksi.

#### 4. Refleksi

Kegiatan ini dilaksanakan pada setiap akhir pertemuan selama siklus II dengan mengamati secara rinci segala sesuatu yang terjadi di kelas pada pertemuan siklus II dan mengambil kesimpulan apakah terjadi peningkatan hasil belajar siswa dan ketuntasan belajar siswa, dengan menggunakan evaluasi berupa pemberian tes soal pada setiap akhir siklus. Bila permasalahan belum terselesaikan, maka akan dilanjutkan pada siklus III. Hal ini terus dilaksanakan pada akhir siklus untuk mengetahui tingkat ketuntasan siswa dalam belajar.

#### E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi dalam penelitian ini maka teknik dalam pengumpulan data menggunakan tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

##### 1. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.<sup>47</sup> Peneliti akan memberikan tes dimulai dari sebelum melakukan siklus yaitu tes awal dan setelah siklus yaitu tes akhir.

##### 1.1. Kisi-kisi Tes

Kisi kisi tes yang diberikan kepada siswa yaitu seputaran indikator dari penjabaran Kompetensi Dasar

---

<sup>47</sup> Masganti Sitorus. 2011. *Metodologi Penelitian Pendidikan Islam*. Medan: IAIN Press, h. 64.

Tabel 2. Kisi-Kisi Tes

Indikator Pencapaian Kompetensi	Instrumen Butir Soal
a. Menyebutkan lambang dasar bilangan romawi.	1,2,3,4,5,17,18
b. Menuliskan lambang bilangan romawi sesuai aturan penulisan.	6,7,8
c. Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan romawi ke bilangan cacah	11,12,13,14,15
d. Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan cacah ke bilangan romawi.	9,10,16,19,20

## 2. Observasi

Observasi merupakan proses aktivitas yang dipengaruhi oleh ekspresi pribadi, pengalaman, pengetahuan, perasaan nilai-nilai, harapan dan tujuan observer.<sup>48</sup> Dalam hal ini peneliti mengamati langsung terhadap objek dan aktivitas proses pembelajaran matematika materi Bilangan Romawi di kelas IV MIS Nurul Fadhillah menggunakan strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT).

---

<sup>48</sup> Jemmy Rumengan. 2013. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Citapustaka Media Perintis, h. 66.

### 3. Wawancara

Wawancara adalah sebuah percakapan yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan mengajukan pertanyaan kepada informen berkenaan dengan permasalahan yang diteliti, khususnya dalam pembelajaran matematika.

### 4. Dokumentasi

Dokumentasi adalah alat ukur penelitian yang menggunakan dokumen-dokumen tertulis sebagai sumber datanya. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data dokumentasi berupa catatan perilaku peserta didik, daftar hadir, hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika

## **F. Teknik Analisis Data**

Untuk mengetahui efektivitas suatu model pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar maka perlu dilakukan analisis data. Adapun teknik analisis data yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

### 1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses analisis untuk memilih, memusatkan dan menyederhanakan data yang muncul dari catatan di lapangan. Mereduksi data berarti membuat rangkuman, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, serta membuang yang dianggap tidak perlu.<sup>49</sup>

Dalam hal ini peneliti menganalisis data yang dianggap perlu dan dapat digunakan untuk disajikan dalam laporan penelitian. Sedangkan data

---

<sup>49</sup> Salim, dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing, h. 76.

yang tidak diperlukan boleh dibuang atau tidak digunakan dalam penyajian data.

## 2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data diarahkan agar data hasil reduksi terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan sehingga sehingga semakin mudah dipahami. Dengan penyajian data, peneliti akan dapat memahami masalah yang terjadi dan apa yang harus dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut.

## 3. Penarikan Kesimpulan

Dalam tahapan ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan berdasarkan data yang telah disajikan. Kesimpulan yang diambil merupakan dasar bagi pelaksana siklus berikutnya. Dalam kesimpulan ini juga akan diperoleh jawaban atas permasalahan yang ditemukan pada awal pelaksanaan tindakan.

Berdasarkan jenis kesulitan yang dialami siswa dilakukan analisis pemikiran dalam mengupayakan penanggulangan kesulitan tersebut agar hasil belajar siswa semakin meningkat. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan presentase dan kualitas data Zainal Aqib. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui nilai rata-rata siswa dengan menggunakan rumus berikut:<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup>Zainal Aqib, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB dan TK*, h. 40.

### 3.1. Penilaian Test

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata. Nilai rata-rata ini didapat dengan menggunakan rumus:

$$n = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan  $\sum X$  : Skor perolehan Siswa

$\sum N$  : Skor Total

Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar peneliti menganggap bahwa penerapan strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) dalam materi Bilangan Romawi dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika siswa mampu menyelesaikan soal dan memenuhi ketuntasan belajar minimal 75%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar, digunakan rumus sebagai berikut:<sup>51</sup>

$$p = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Berdasarkan rumus di atas, jika ketuntasan belajar di dalam kelas sudah mencapai 80% maka ketuntasan belajar sudah tercapai. Jadi dapat disimpulkan analisa data dilakukan sebagai dasar pelaksanaan siklus berikutnya dan perlu tindakan siklus II dilanjutkan. Adapun kriteria tingkat kelulusan belajar siswa dalam bentuk persen (%) dapat ditunjukkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

---

<sup>51</sup> Ibid, h. 41.

**Tabel 3. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %**

<b>Tingkat Keberhasilan (%)</b>	<b>Arti</b>
90%-100%	Sangat tinggi
80%-89%	Tinggi
75%-79%	Cukup
55%-74%	Rendah
0%-54%	Sangat rendah

## BAB IV

### DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

#### A. Temuan Umum

##### 1. Profil MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di MIS Nurul Fadhilah yang beralamat di jalan Pelaksanaan gg. Saudara IV kecamatan Percut Sei Tuan. Letak lokasi MIS Nurul Fadhilah berada di tengah rumah masyarakat sekitar permukiman warga dengan perdagangan. MIS Nurul Fadhilah merupakan madrasah ibtidaiyah yang masih asri suasananya karena dalam pekarangan sekolah terdapat banyak pohon dan bunga.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada pagi hari, pada pukul 07:15 WIB guru dan siswa sudah harus berada di ruangan kelas untuk melaksanakan apel pagi dan berakhirnya pelajaran pada pukul 15:00 WIB. Dalam Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan ini mengambil subjek kelas IV Thalhhah bin Ubaidillah terdiri dari 28 siswa.

**Tabel 4. Data Identitas Sekolah**

1. Nama Madrasah	MIS NURUL FADHILAH
2. NSM	111212070051
3. NPSM	60703780 Baru
	10212974 Lama
4. Alamat Madrasah	Jln. Pelaksanaan Gg.Saudara IV Dsn IV
Desa/Kelurahan	Bandar Setia
Kecamatan	Percut Sei Tuan



Kab/Kota	Deli Serdang
Provinsi	Sumatera Utara
No. Telp.	081265044402
5. Tahun Berdiri	2004
6. Akreditasi	A Nomor. 851/BAP-SM/PROVSU/LL/XII/2015
7. NPWP	30.061.270.2.125.000
8. Nama Ka.Madrasah	Hj. Hotni Mediwarni, S.P.d.I, MA
9. No. HP	0812 6504 4402
10. Nama Yayasan	Hajjah Karlina Harahap
11. Alamat Yayasan	Jln. Pelaksanaan Gg.Saudara IV Bandar Setia

## **2. Visi, Misi dan Tujuan MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia**

### **a. Visi**

Menjadi madrasah berstandar nasional yang berkepribadian Islami.

### **b. Misi**

1. Menyelenggarakan pendidikan secara efektif sehingga siswa berkembang secara maksimal.
2. Menyelenggarakan pembelajaran untuk menumbuhkan kembangkan kemampuan berpikir aktif, kreatif dan inovatif.
3. Menyelenggarakan pengembangan diri sesuai dengan minat bakat siswa.

4. Menumbuh kembangkan lingkungan an perilaku religious, sehingga siswa dapat mengamalkan dan menghayati agama Islam secara nyata.
5. Meningkatkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan stakeholder.
6. Mewujudkan siswa siswi yang beriman dan bertakwa mewujudkan madrasah adiwiyata.

c. Tujuan

1. Mempersiapkan siswa siswi agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat berbangsa dan negara.
2. Mengoptimalkan proses pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang perpusat pada siswa antara lain CTL, PAIKEM serta layanan bimbingan dan konseling dengan tenaga guru yang tersedia.
3. Meraih juara tingkat KSM dan AKSIOMA tingkat kecamatan sampai tingkat nasional.

### 3. Keadaan Siswa MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia

**Tabel 5. Data Siswa MIS Nurul Fadhilah**

Tahun Ajaran	Kelas 1		Kelas 2		Kelas 3		Kelas 4		Kelas 5		Kelas 6		Jumlah Kelas 1+2+3+4+5+6	
	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel
2007/2008	35	1	32	1	20	1	12	1	-	-	-	-	99	4
2008/2009	37	1	32	1	34	1	17	1	12	1	-	-	132	5
2009/2010	70	2	37	1	32	1	34	1	17	1	12	1	202	7
2010/2011	64	2	74	2	40	2	32	1	29	1	17	1	256	9
2011/2012	81	3	67	2	71	2	41	2	36	1	29	1	325	11
2012/2013	81	3	78	3	70	2	68	2	40	1	34	1	371	12
2013/2014	120	4	78	3	69	2	68	2	64	2	39	1	438	14
2014/2015	91	3	109	4	78	3	69	2	67	2	63	2	476	16
2015/2016	102	3	90	3	112	4	75	2	63	2	66	2	508	16
2016/2017	102	3	91	3	81	3	108	3	74	2	64	2	523	16
2017/2018	77	3	100	3	93	3	85	3	101	3	71	2	527	17

### 4. Keadaan Sarana dan Prasarana MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia

**Tabel 6. Data Sarana Prasarana**

No	Jenis Prasarana	Jlh Ruang	Keadaan / Kondisi				
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Sedang	Rusak Berat	Luas m2
1	Ruang Kelas	18	13	-	5	-	
2	Ruang Perpustakaan	1	1	-	-	-	26
3	Ruang Laboratorium IPA	-	-	-	-	-	-

4	Ruang Laboratorium Computer	1	1	-	-	-	28
5	Ruang Kepala	1	1	-	1	-	16
6	Ruang Guru	1	1	-	-	-	56
7	Ruang TU	1	1	-	-	1	28
8	Ruang UKS	1	1	-	-	-	16
9	Musholla	1	1	-	-	-	99
10	Gudang	-	-	-	-	-	-
11	Ruang Sirkulasi	3	3	-	-	-	373
12	Kamar Mandi Kepala	-	-	-	-	-	-
13	Kamar Mandi Guru	1	1	-	-	-	2
14	Kamar Mandi Siswa Putra	2	2	-	-	-	3
15	Kamar Mandi Siswa Putri	6	6	-	-	-	10
16	Halaman/Lapangan	1	-	-	-	-	500

## B. Temuan Khusus

### 1. Hasil Belajar Sebelum Dilakukan Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Kec. Percut Sei Tuan

Langkah pertama sebelum diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan Strategi *Team Games Tournament*(TGT) di kelas IV MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia, terlebih dahulu peneliti mewancarai guru kelas dengan tujuan untuk mengetahui kondisi awal siswa terhadap pembelajaran Matematika. Pengetahuan awal ini berguna untuk melihat apakah kelas tersebut perlu diberi tindakan sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti.

Setelah didapatkan hasil wawancara dengan guru kelas, maka peneliti menyimpulkan bahwa guru Matematika kelas IV belum pernah menerapkan Strategi *Team Games Tournament*(TGT). Peneliti juga menanyakan bagaimana respon siswa dalam belajar, ternyata masih banyak siswa yang tidak bersemangat dalam belajar, cepatnya hilang ingatan siswa tentang pembelajaran dan masih banyak siswa yang tidak mampu mengerjakan tugas dengan baik, serta rendahnya nilai hasil belajar siswa.

Dengan demikian, peneliti melakukan tindakan dengan mengambil materi Bilangan Romawi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Thalhhah bin Ubaidillah MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia.

Sebelum perencanaan tindakan dilakukan, terlebih dahulu diberi *pre test* yang bertujuan selain untuk mengetahui kemampuan awal siswa juga untuk mengetahui gambaran kesulitan yang dialami siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada materi Bilangan Romawi. Hasil belajar siswa pada pelaksanaan *pre test* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 7. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan *Pre Test***

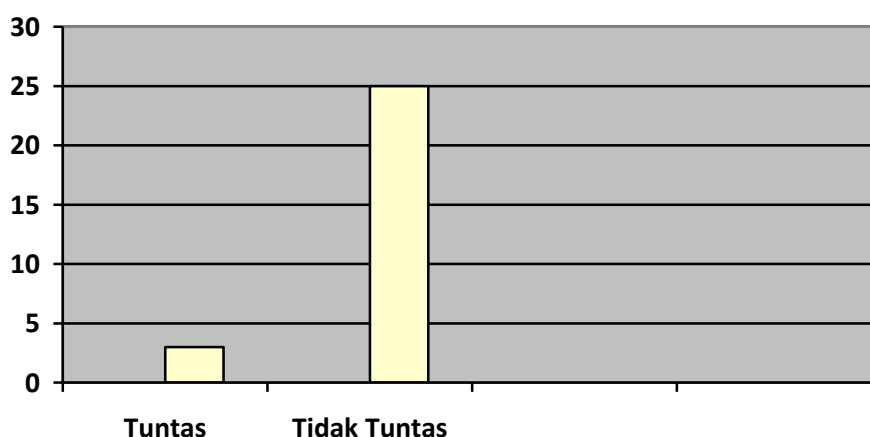
No	Nama Siswa	Nilai	Presentase Daya Serap	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Afifah Dzakia	50	50%		Tidak Tuntas
2	Aldin Firansyah	50	50%		Tidak Tuntas
3	Alfadia Bariza Damanik	50	50%		Tidak Tuntas
4	Arnita Safitri	30	30%		Tidak Tuntas
5	Artika Sari Malaya	60	60%		Tidak Tuntas
6	Bagas Dwi Prayudha	40	40%		Tidak Tuntas

7	Chairun Isna Hafiza	70	70%		Tidak Tuntas
8	Devi Permata Lestari	70	70%		Tidak Tuntas
9	Ezza Suqi Kurniawan	70	70%		Tidak Tuntas
10	Gilardino	10	10%		Tidak Tuntas
11	Karifa Aqila Lubis	50	50%		Tidak Tuntas
12	Keyla Chairani	60	60%		Tidak Tuntas
13	Khoirunnisa Hasibuan	20	20%		Tidak Tuntas
14	M. Alfathir Prasetyo Pura	50	50%		Tidak Tuntas
15	M. Ardana Azrillah	40	40%		Tidak Tuntas
16	M. Faiz Firjatullah	70	70%		Tidak Tuntas
17	M. Rifqi Suhairi	80	80%	Tuntas	
18	M. Zouser Simanjuntak	60	60%		Tidak Tuntas
19	Mutia Aulia	50	50%		Tidak Tuntas
20	Mutiara Febrianti	80	80%	Tuntas	
21	Nabila Tsaqif El Mahmudah	40	40%		Tidak Tuntas
22	Nur Rosma Agustiani	60	60%		Tidak Tuntas
23	Nurul Khadijah	60	60%		Tidak Tuntas
24	Rasya Naufal Hidayat	40	40%		Tidak Tuntas
25	Reza Al Faridho	80	80%	Tuntas	
26	Rulli Dwi Candra	40	40%		Tidak Tuntas
27	Siti Maghfira Rangkuti	60	60%		Tidak Tuntas
28	Syahdina Qatrun Nada	50	50%		Tidak Tuntas
Jumlah		1490	-	3	25
Rata-Rata		53	53%	-	-
Presentase				10%	90%
Ketuntasan Klasikal		10%			

Dari tabel 7, data yang didapati dari 28 orang siswa yang diberi tes terdapat 25 siswa yang mendapat skor  $\leq 75$ . Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah. Dimana 25 orang siswa (90%)

tingkat penguasaan belum tuntas dan 3 siswa (10%) tingkat pengetahuan tuntas. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada tes awal ini adalah sebesar 53.

Selain Tabel 7, ketuntasan hasil belajar siswa pada pra tindakan dapat dilihat pada grafik berikut.



**Grafik 1. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan *Pre Test***

Berdasarkan Grafik 1 menunjukkan bahwa terdapat 3 orang siswa yang tuntas dan 25 orang siswa yang belum tuntas. Dari ketuntasan klasikal yang diperoleh yaitu 10% membuktikan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan ketuntasan klasikal sebesar 90% belum tercapai. Jika hasil belajar tersebut dikategorikan dengan menggunakan skala, maka dapat disimpulkan hasil belajar siswa sebagai berikut.

**Tabel 8. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Pada *Pre Test***

Tingkat ketuntasan belajar	Kategori	Frekuensi	Presentase
90-100%	Sangat tinggi	0	0%

80-89%	Tinggi	3	11%
75-79%	Cukup	0	0%
55-74%	Rendah	10	35%
<55%	Sangat rendah	15	54%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan Tabel 8 diperoleh data bahwa siswa yang memiliki kriteria sangat tinggi tidak ada(0%), yang memiliki kriteria tinggi sebanyak 3 orang(11%), yang memiliki kriteria cukup tidak ada(0%), yang memiliki kriteria rendah sebanyak 10 orang(35%) dan yang memiliki kriteria sangat rendah 15 orang(54%). Maka dari hasil tes tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan belajar.

Dari data-data yang diperoleh, bahwa masih minimnya jumlah siswa yang mampu menjawab soal-soal terkait materi Bilangan Romawi yang dapat dilihat dari nilai rata-rata dan tingkat ketuntasannya. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran dengan melanjutkan pada siklus I melalui Strategi *Team Games Tournament*(TGT).



## **2. Hasil Belajar Sesudah Dilakukan Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Kec. Percut Sei Tuan**

Untuk mengetahui hasil belajar sesudah dilakukan Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Kec. Percut Sei Tuan peneliti menggunakan beberapa siklus.

### **Siklus I**

#### **Tahap Perencanaan**

Tahap perencanaan dilakukan sebagai awal melakukan tindakan, adapun langkah-langkah yang dipersiapkan peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun jadwal kegiatan pembelajaran, yang dilaksanakan dengan alokasi waktu siklus pertama direncanakan 4 x 35 menit (2 x pertemuan)
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- 3) Menyusun permainan siswa
- 4) Menyiapkan *post test* 1 untuk mengukur hasil belajar siswa
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk situasi belajar ketika menggunakan Strategi *Team Games Tournament*(TGT)

a) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti menerapkan Strategi *Team Games Tournament*(TGT) yang telah dirancang dan disediakan peneliti sebelumnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menerapkan pengembangan pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah disusun dan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dalam satu kali pertemuan.

Pelaksanaan tindakan siklus I dibagi menjadi tiga bagian yaitu: pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, berdoa, menanyakan kehadiran siswa, membersihkan papan tulis jika kotor dan menanyakan tentang materi sebelumnya, dan menginformasikan kepada siswa bahwa mereka akan belajar mengenai bilangan romawi dan tujuan mempelajarinya.

Di dalam kegiatan ini ada tiga kegiatan yang dilakukan antara lain:

- 1) Eksplorasi, siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi bilangan romawi dan bertanya jawab tentang materi tersebut.
- 2) Elaborasi, guru menyiapkan permainan *Team Games Tournament*. Guru membentuk kelompok dan setiap kelompok beranggotakan 5-6 siswa. Guru melakukan permainan *Team Games Tournament*.

- 3) Konfirmasi, guru dan siswa bertanya jawab tentang materi yang dibahas dan meluruskan kesalah pahaman dan memberi penguatan.

Kegiatan akhir pembelajaran, guru memberi kesimpulan dan tujuan pembelajaran kemudian guru menutup pelajaran dengan berdoa dan memberikan soal *post test* Siklus I untuk mengukur ketercapaian indikator keberhasilan pada Siklus I.

#### b) Pengamatan

Observasi dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui apakah proses belajar mengajar telah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Peneliti melakukan observasi pada tingkah laku dan sikap selama proses pembelajaran Matematika di kelas IV Thalha bin Ubadillah MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia dengan menggunakan Strategi *Team Games Tournament*. Pada proses pengamatan, aktivitas yang akan diamati terdiri dari aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa. Lembar pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 8.

Dari lembar observasi tersebut dapat diketahui persentase hasil pengamatan aktivitas siswa pada saat kegiatan belajar mengajar adalah  $P = 29/40 \times 100\% = 72\%$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa selama proses belajar mengajar berlangsung 72% aktivitas siswa belum maksimal. Sehingga dapat disimpulkan dari pengamatan

ini bahwa peneliti harus lebih bisa membangkitkan semangat dan minat siswa dalam aktivitas belajar.

Sedangkan lembar pengamatan aktivitas guru pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 7. Dari lembar observasi tersebut dapat diketahui presentase hasil pengamatan sebagai berikut  $P = 86/120 \times 100\% = 71\%$ . Dengan demikian aktivitas mengajar guru pada siklus I belum optimal. Hal ini diketahui dari tabel tersebut, peneliti kurang mampu mengkondisikan siswa, memberi umpan balik, mengelompokkan siswa dan menyimpulkan materi dengan baik. Pada akhir pembelajaran siklus I, siswa diberi tes yang dianggap berhasil apabila nilai rata-rata siswa berada di atas nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75. Tingkat keberhasilan siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 9. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan *Post Test I***

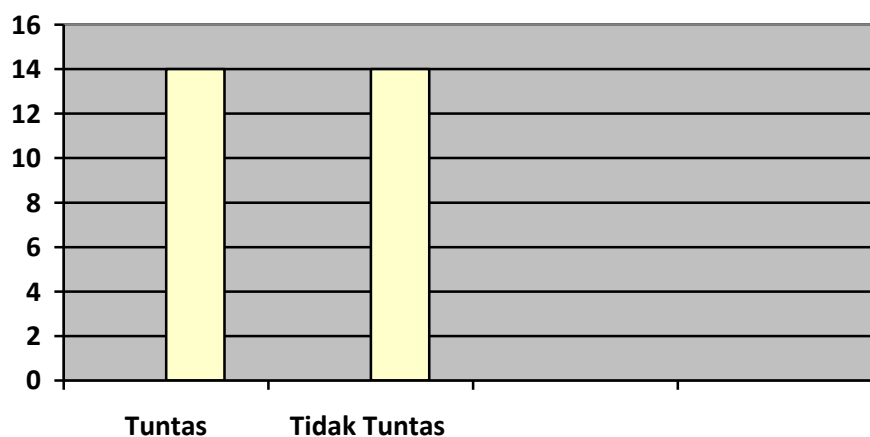
No	Nama Siswa	Nilai	Presentase Daya Serap	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Afifah Dzakia	40	40%		Tidak Tuntas
2	Aldin Firansyah	80	80%	Tuntas	
3	Alfadia Bariza Damanik	90	90%	Tuntas	
4	Arnita Safitri	80	80%	Tuntas	
5	Artika Sari Malaya	30	30%		Tidak Tuntas
6	Bagas Dwi Prayudha	90	90%	Tuntas	

7	Chairun Isna Hafiza	60	60%		Tidak Tuntas
8	Devi Permata Lestari	60	60%		Tidak Tuntas
9	Ezza Suqi Kurniawan	80	80%	Tuntas	
10	Gilardino	10	10%		Tidak Tuntas
11	Karifa Aqila Lubis	80	80%	Tuntas	
12	Keyla Chairani	60	60%		Tidak Tuntas
13	Khoirunnisa Hasibuan	70	70%		Tidak Tuntas
14	M. Alfathir Prasetyo Pura	70	70%		Tidak Tuntas
15	M. Ardana Azrillah	100	100%	Tuntas	
16	M. Faiz Firjatullah	100	100%	Tuntas	
17	M. Rifqi Suhairi	100	100%	Tuntas	
18	M. Zouser Simanjuntak	100	100%	Tuntas	
19	Mutia Aulia	60	60%		Tidak Tuntas
20	Mutiara Febrianti	100	100%	Tuntas	
21	Nabila Tsaqif El Mahmudah	60	60%		Tidak Tuntas
22	Nur Rosma Agustiani	70	70%		Tidak Tuntas
23	Nurul Khadijah	50	50%		Tidak Tuntas
24	Rasya Naufal Hidayat	100	100%	Tuntas	
25	Reza Al Faridho	70	70%		Tidak Tuntas
26	Rulli Dwi Candra	70	70%		Tidak Tuntas
27	Siti Maghfira Rangkuti	60	80%	Tuntas	
28	Syاهدina Qatrun Nada	90	90%	Tuntas	
Jumlah		2030	-	14	14

Rata-Rata	72	72	-	-
Presentase			50%	50%
Ketuntasan Klasikal	50%			

Dari Tabel 9 data yang didapati dari 28 orang siswa yang diberi tes terdapat 14 (50%) orang yang mendapat skor  $< 75$ . Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa belum sepenuhnya meningkat dari tes yang sebelumnya. Dimana hanya ada 14 (50%) orang siswa yang tuntas melebihi skor 75. Sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada *Post test 1* ini adalah sebesar 72.

Selain tabel di atas, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada grafik berikut.



**Grafik 2. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan *Post Test I***

Berdasarkan Grafik 2 menunjukkan bahwa terdapat 14 orang siswa yang tuntas dan 14 orang siswa belum tuntas. Pada siklus ini masih ada siswa yang mengalami kesulitan untuk mengikuti serta memahami

materi Bilangan Romawi. Dari ketuntasan klasikal yang diperoleh 50% siswa yang tuntas menjawab soal, dan 50% siswa yang tidak tuntas menjawab soal.

**Tabel 10. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Pada *Post Test I***

Tingkat ketuntasan belajar	Kategori	Frekuensi	Presentase
90-100%	Sangat tinggi	9	32%
80-89%	Tinggi	5	18%
75-79%	Cukup	0	0%
55-74%	Rendah	10	36%
<55%	Sangat rendah	4	14%
Jumlah		28	100%

Berdasarkan Tabel 10 diperoleh data bahwa siswa yang memiliki kriteria sangat tinggi sebanyak 9 orang ( 32%), yang memiliki kriteria tinggi sebanyak 5 orang (18%), yang memiliki kriteria cukup sebanyak 0 orang (0%), yang memiliki kriteria rendah sebanyak 10 orang (36%) dan yang memiliki kriteria sangat rendah sebanyak 4 orang (14%). Maka dari hasil tes tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai ketuntasan belajar.

#### c) Refleksi

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa nilai siklus I siswa tergolong rendah, dan masih banyak hal yang harus diperbaiki

dalam proses pembelajaran, mengingat masih 14 orang belum tuntas dalam KKM. Berdasarkan hasil observasi dan peneliti amati selama pembelajaran maka diperoleh beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti sehingga menjadi bahan perbaikan untuk siklus berikutnya yaitu:

- 1) Siswa belum mampu secara maksimal mengikuti pelajaran materi Bilangan Romawi. Dikarenakan siswa masih bingung dalam menyelesaikan soal atau menemukan konsep Bilangan Romawi
- 2) Peneliti belum mampu secara maksimal dalam menguasai kelas secara keseluruhan, mengkondisikan siswa, memberikan umpan balik, mengaitkan pembelajaran dengan sekitar dan menyimpulkan materi pembelajaran.

Langkah yang diambil selanjutnya adalah melanjutkan proses belajar mengajar pada siklus II dengan mengoptimalkan aktivitas guru pada saat proses pembelajaran berlangsung dan melakukan perbaikan pembelajaran secara maksimal agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama dalam menyelesaikan soal pada materi Bilangan Romawi.



## Siklus II

### a) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus II mengacu pada siklus I yang dilakukan sebagai awal melakukan tindakan, adapun langkah-langkah yang dipersiapkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun jadwal kegiatan pembelajaran, yang dilaksanakan dengan alokasi waktu siklus pertama direncanakan 4 x 35 menit (2 x pertemuan)
- 2) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- 3) Menyusun permainan siswa
- 4) Menyiapkan *post test* 2 untuk mengukur hasil belajar siswa
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk situasi belajar ketika menggunakan Strategi *Team Games Tournament*(TGT)

### b) Tahap Pelaksanan Tindakan

Pada tahap ini peneliti menerapkan Strategi *Team Games Tournament*(TGT) yang telah dirancang dan disediakan peneliti sebelumnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan menerapkan pengembangan pelaksanaan dari rencana pembelajaran yang telah disusun dan dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dalam satu kali pertemuan.

Pelaksanaan tindakan siklus II dibagi menjadi tiga bagian yaitu: pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan mengucapkan salam, berdoa, menanyakan kehadiran siswa, membersihkan papan tulis jika kotor dan menanyakan tentang materi sebelumnya, dan menginformasikan kepada siswa bahwa mereka akan belajar mengenai bilangan romawi dan tujuan mempelajarinya.

Didalam kegiatan ini ada tiga kegiatan yang dilakukan antara lain:

- 1) Eksplorasi, siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi bilangan romawi dan bertanya jawab tentang materi tersebut.
- 2) Elaborasi, guru menyiapkan permainan *Team Games Tournament*. Guru membentuk kelompok dan setiap kelompok beranggotakan 5-6 siswa. Guru melakukan permainan *Team Games Tournament*.
- 3) Konfirmasi, guru dan siswa bertanya jawab tentang materi yang dibahas dan meluruskan kesalah pemahaman dan memberi penguatan.

Dan kegiatan akhir pembelajaran, guru memberi kesimpulan dan tujuan pembelajaran kemudian guru menutup pelajaran dengan berdoa dan memberikan soal *post test* Siklus II untuk mengukur ketercapaian indikator keberhasilan pada Siklus II.

### c) Pengamatan (Observasi)

Observasi dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui apakah proses belajar mengajar telah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya.

Pada proses pengamatan, aktivitas yang akan diamati terdiri dari aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa. Lembar pengamatan aktivitas siswa pada siklus I dapat dilihat pada lampiran 13.

Dari lembar observasi tersebut dapat diketahui presentase hasil pengamatan aktivitas siswa pada saat kegiatan belajar mengajar adalah  $P = 32/40 \times 100\% = 80\%$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa selama proses belajar mengajar berlangsung 80% sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Dapat disimpulkan dari hasil pengamatan ini, bahwa peneliti menemukan peningkatan di setiap penelitian. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa dapat dilihat pada lampiran 15. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa yang mendapat nilai tertinggi, bahwa mereka sangat senang dengan Strategi *Team Games Tournament*(TGT) yang peneliti terapkan dan mereka sangat menyukai Strategi tersebut. Selain itu, mereka juga lebih aktif dan lebih semangat mengerjakan soal-soal yang diberikan.

Sedangkan lembar pengamatan aktivitas guru pada siklus II dapat dilihat pada lampiran 12. Dari lembar observasi tersebut dapat diketahui presentase hasil pengamatan sebagai berikut:  $P = 99/120 \times 100\% = 82,5\%$ . Dengan demikian aktivitas mengajar guru pada siklus II berjalan dengan sangat baik, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi keterampilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada siklus II yang meningkat lebih baik dibandingkan pada siklus I. Pada pembelajaran siklus II diberi tes yang dianggap berhasil apabila nilai siswa berada di atas nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75.

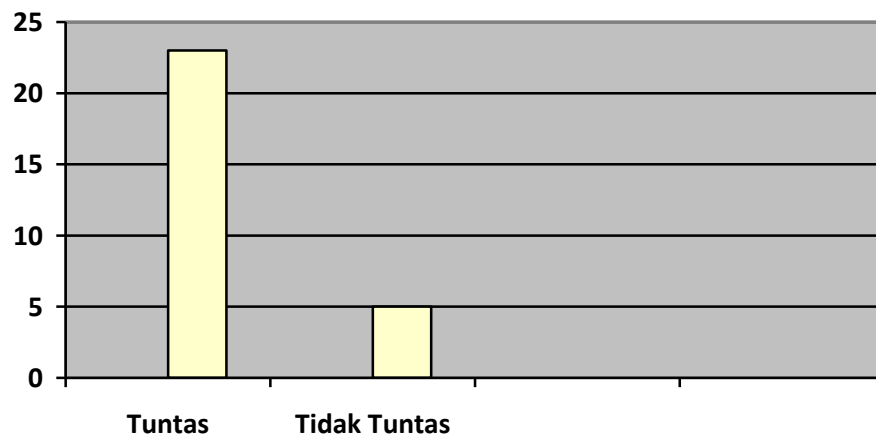
**Tabel 11. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan *Post Test II***

No	Nama Siswa	Nilai	Presentase Daya Serap	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	Afifah Dzakia	55	55%		Tidak Tuntas
2	Aldin Firansyah	90	90%	Tuntas	
3	Alfadia Bariza Damanik	75	75%	Tuntas	
4	Arnita Safitri	80	80%	Tuntas	
5	Artika Sari Malaya	40	40%		Tidak Tuntas
6	Bagas Dwi Prayudha	85	85%	Tuntas	
7	Chairun Isna Hafiza	75	75%	Tuntas	
8	Devi Permata Lestari	75	75%	Tuntas	
9	Ezza Suqi Kurniawan	85	85%	Tuntas	
10	Gilardino	30	30%		Tidak Tuntas
11	Karifa Aqila Lubis	85	85%	Tuntas	
12	Keyla Chairani	80	80%	Tuntas	
13	Khoirunnisa Hasibuan	90	90%	Tuntas	
14	M. Alfathir Prasetyo Pura	75	75%	Tuntas	

15	M. Ardana Azrillah	95	95%	Tuntas	
16	M. Faiz Firjatullah	95	95%	Tuntas	
17	M. Rifqi Suhairi	95	95%	Tuntas	
18	M. Zouser Simanjuntak	80	80%	Tuntas	
19	Mutia Aulia	85	85%	Tuntas	
20	Mutiara Febrianti	75	75%	Tuntas	
21	Nabila Tsaqif El Mahmudah	40	40%		Tidak Tuntas
22	Nur Rosma Agustiani	80	80%	Tuntas	
23	Nurul Khadijah	45	45%		Tidak Tuntas
24	Rasya Naufal Hidayat	100	100%	Tuntas	
25	Reza Al Faridho	80	80%	Tuntas	
26	Rulli Dwi Candra	85	85%	Tuntas	
27	Siti Maghfira Rangkuti	90	90%	Tuntas	
28	Syahdina Qatrun Nada	90	90%	Tuntas	
Jumlah		2155	-	23	5
Rata-Rata		76	76%	-	-
Presentase				82%	18%
Ketuntasan Klasikal		82%			

Dari Tabel 11 dapat diketahui bahwa nilai siklus II dari 28 siswa pada mata pelajaran matematika pada materi Bilangan Romawi sebanyak 23 (sekitar 82% mencapai ketuntasan belajar), sedangkan sebanyak 5 orang (sekitar 18% belum tuntas). Nilai terendah adalah 30 dan nilai tertinggi adalah 100. Dengan demikian nilai rata-rata 76 dan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 82%.

Selain tabel di atas, ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada grafik berikut:



**Grafik 3. Hasil Belajar Siswa Pada Tindakan *Post Test II***

Berdasarkan Grafik 3 menunjukkan bahwa terdapat 23 orang tuntas dan 5 orang belum tuntas. Pada siklus ini masih ada yang mengalami kesulitan untuk mengikuti serta memahami materi Bilangan Romawi. Dan ketuntasan klasikal yang diperoleh 82% siswa yang tuntas menjawab soal dan 18% siswa yang tidak tuntas menjawab soal. Ini membuktikan hasil belajar siswa tergolong baik dan sesuai dengan yang diharapkan peneliti.

**Tabel 12. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Pada *Post Test II***

Tingkat ketuntasan belajar	Kategori	Frekuensi	Presentase
90-100%	Sangat tinggi	8	29%
80-89%	Tinggi	10	36%
75-79%	Cukup	5	18%
55-74%	Rendah	1	3%
<55%	Sangat rendah	4	14%

Jumlah	28	100%
--------	----	------

Berdasarkan Tabel 12 diperoleh data bahwa siswa yang memiliki kriteria sangat tinggi sebanyak 8 orang (29%), yang memiliki kriteria tinggi sebanyak 10 orang (36%), yang memiliki kriteria cukup sebanyak 5 orang (18%), yang memiliki kriteria rendah 1 orang (3%) dan yang memiliki kriteria sangat rendah 4 orang (14%). Maka dari hasil tes tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sudah mencapai ketuntasan belajar.

#### d) Refleksi

Berdasarkan data di atas menunjukkan bahwa penerepan Strategi *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Bilangan Romawi. Hal ini dapat dilihat dari data hasil belajar siswa mulai dari data pra tindakan, siklus I dan siklus II. Presentase ketuntasan klasikal pada hasil belajar siklus II yaitu 82 %. Ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar klasikal sudah tercapai karena sudah lebih dari 80% siswa yang mendapat nilai  $\geq 75$ , sehingga penelitian tidak diteruskan pada siklus berikutnya.

Walaupun sudah 23 orang (82 %) sudah tercapai ketuntasan klasikal terdapat 5 orang (18%) belum tercapai dikarenakan siswa tidak serius dalam mengikuti pelajaran dan faktor lainnya.

### 3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT)

Berdasarkan data dokumen dari hasil sebelum dan sesudah dilakukan Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) dalam pembelajaran Matematika Di Kelas IV MIS Nurul Fadhillah Kec. Percut Sei Tuan dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 13. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT)**

	Siswa yang Tuntas	Rata-rata	Presentase klasikal
Pra tindakan	3	53	10%
Siklus II	14	72	50%
Siklus II	23	76	82%

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Strategi *Team Games Tournament*(TGT) adalah salah satu pembelajaran yang menempatkan siswa berkelompok dan bermain Turnament untuk menguasai materi pelajaran, meningkatkan skill dasar, interaksi positif antar siswa dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi guru terhadap siswa maka diperoleh bahwa dengan Strategi *Team Games Tournament*(TGT) hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika materi Bilangan Romawi di kelas IV Thalhah



bin Ubaidillah Bandar Setia meningkat. Peneliti menggunakan *pre test*, *post test I* dan *post test II*, untuk melihat sejauh mana peningkatan hasil belajar menggunakan Strategi *Team Games Tournament*(TGT), hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 14. Tingkat Ketuntasan Belajar Siswa Pada *Pre Test*, *Post Test I* dan *Post Test II***

No	Nama Siswa	Nilai Siswa					
		Pre Test	Ket.	Post Test I	Ket.	Post Test II	Ket.
1	Afifah Dzakia	50		40		55	
2	Aldin Firansyah	50		80	√	90	√
3	Alfadia Bariza Damanik	50		90	√	75	√
4	Arnita Safitri	30		80	√	80	√
5	Artika Sari Malaya	60		30		40	
6	Bagas Dwi Prayudha	40		90	√	85	√
7	Chairun Isna Hafiza	70		60		75	√
8	Devi Permata Lestari	70		60		75	√
9	Ezza Suqi Kurniawan	70		80	√	85	√
10	Gilardino	10		10		30	
11	Karifa Aqila Lubis	50		80	√	85	√
12	Keyla Chairani	60		60		80	√
13	Khoirunnisa Hasibuan	20		70		90	√
14	M. Alfathir Prasetyo Pura	50		70		75	√
15	M. Ardana Azrillah	40		100	√	95	√
16	M. Faiz Firjatullah	70		100	√	95	√
17	M. Rifqi Suhairi	80	√	100	√	95	√
18	M. Zouser Simanjuntak	60		100	√	80	√

19	Mutia Aulia	50		60		85	√
20	Mutiara Febrianti	80	√	100	√	75	√
21	Nabila Tsaqif El Mahmudah	40		60		40	
22	Nur Rosma Agustiani	60		70		80	√
23	Nurul Khadijah	60		50		45	
24	Rasya Naufal Hidayat	40		100	√	100	√
25	Reza Al Faridho	80	√	70		80	√
26	Rulli Dwi Candra	40		70		85	√
27	Siti Maghfira Rangkuti	60		80	√	90	√
28	Syahdina Qatrun Nada	50		90	√	90	√
Jumlah		1490		2030		2155	
Rata-Rata		53		72		76	
Ketuntasan Klasikal		10%		50%		82%	

**Tabel 15. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II**

KATEGORI	Pre Test		Siklus I		Siklus II	
	Angka	Persen	Angka	Persen	Angka	Persen
Jumlah siswa yang tuntas	3	10%	14	50%	23	82%
Jumlah siswa yang tidak tuntas	25	90%	50	50%	5	18%
Nilai rata-rata	53		72		76	
Ketuntasan klasikal	10%		50%		82%	

Dari Tabel 13 dan 14 dapat dilihat bahwa ada peningkatan hasil belajar antara pra tindakan, siklus I dan siklus II. hal ini dapat dilihat dari:

### 1. Peningkatan Jumlah Siswa Yang Tuntas

Pada hasil belajar pra tindakan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 3 orang siswa dan tidak tuntas sebanyak 25 orang, pada hasil belajar siklus I jumlah yang tuntas sebanyak 14 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 14 orang, pada hasil belajar siklus II jumlah siswa yang tuntas sebanyak 23 orang dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 orang atas nama Afifah, Artika, Gilardino, Nabila, Nurul, alasan siswa tersebut tidak tuntas dalam mengerjakan hasil *post test* siklus II ini adalah dikarenakan siswa tersebut tidak serius dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan dan tidak antusias pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Dengan demikian terjadi peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari setiap tindakan yang dilakukan. Pada pra tindakan dan siklus I terjadi peningkatan sebanyak 11 orang, dan dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebanyak 9 orang.

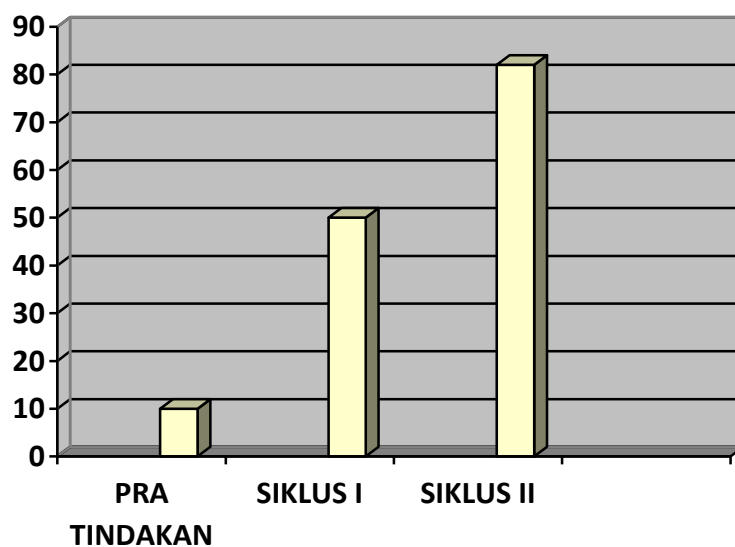
### 2. Peningkatan Nilai Rata-rata Kelas

Nilai rata-rata tes hasil belajar pada pra tindakan adalah 53, pada siklus I nilai rata-rata tes hasil belajar adalah 72 dan pada siklus II nilai rata-rata tes hasil belajar adalah 76. Dengan demikian terjadi peningkatan di setiap tindakan. Dari pra tindakan ke siklus I terjadi peningkatan sebesar 19. Dan pada siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 4.

### 3. Peningkatan Persentase Ketuntasan Klasikal

Persentase ketuntasan klasikal pada tes hasil pra tindakan sebesar 10%, pada siklus I persentase ketuntasan klasikal sebesar 50% dan pada siklus II persentase ketuntasan klasikal sebesar 82%.

Berikut disajikan grafik peningkatan hasil belajar siswa.



**Grafik 4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa**

Grafik 4 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa, dimana pada *pre test* frekuensi ketuntasan sebesar 10% meningkat ke *post test* I menjadi 50% atau dengan kata lain dari *pre test* ke *post test* mengalami peningkatan sebesar 40%, sedangkan dari *post tes* I frekuensi ketuntasan sebesar 50% meningkat ke *post test* II menjadi 82% atau dengan kata lain dari *post test* I ke *post test* II mengalami peningkatan sebesar 32%. Dengan demikian terjadi peningkatan hasil belajar siswa mulai dari

*pre test, post test I* hingga *post test II* dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Strategi Team Games Tournament(TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika materi Bilangan Romawi di kelas IV Thalhah bin Ubaidillah MIS Nurul Fadhilah kec. Percut Seit Tuan kab. Deli Serdang.

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil pembahasan dan penelitian yang telah dijabarkan pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang diperoleh siswa pada pra tindakan atau sebelum dilakukannya strategi *Team Games Tournament*(TGT) hanya 3 siswa yang mendapat nilai tuntas dan ketuntasan klasikal hanya mencapai 10%. Sehingga ketuntasan belajar siswa secara keseluruhan masih rendah.
2. Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah dilakukannya strategi *Team Games Tournament*(TGT) pada siklus I terdapat 14 siswa yang mendapat nilai tuntas dan ketuntasan kalsikal mencapai 50%. Sedangkan pada siklus II terdapat 23 siswa yang mendapat nilai tuntas dan ketuntasan klasikal mencapai 82%
3. Peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan strategi pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) mengalami peningkatan yaitu menunjukkan hasil ketuntasan belajar klasikal pada pra tindakan mencapai 10%, kemudian meningkat pada siklus I mencapai 50%, dan meningkat pada siklus II mencapai 82% sehingga peningkatan terhadap ketuntasan belajar siswa mencapai kriteria tinggi. Dan peneliti mengambil kesimpulan bahwa peningkatan hasil belajar siswa

terhadap mata pelajaran Matematika materi bilangan Romawi sudah maksimal.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Dihimbaukan kepada para guru saat melaksanakan pembelajaran dikelas diharapkan mampu menguasai kelas dengan secara inovatif untuk menggunakan Strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran sebagai alternative untuk meningkatkan minat belajar siswa serta menyelaraskan dengan berkembangnya zaman dan tuntutan pendidikan untuk kualitas lebih baik.
2. Bagi siswa sendiri, diharapkan agar lebih meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar dan aktif dalam proses pembelajaran agar mencapai hasil yang maksimal.
3. Kepada peneliti yang berminat melakukan peneliti yang sejenis yaitu pembelajaran dengan menggunakan Strategi pembelajaran *Team Games Tournament*, disarankan hendaknya dapat dikembangkan pada bidang studi dan materi sekolah yang berbeda, agar diperoleh penelitian yang lebih baik dan efektif

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2009. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdullah, Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Asih. 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.
- Aqib, Zainal, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD,SLB dan TK*. Bandung; Yrama Widya.
- Badar Al-Tabany, Trianto Ibnu. 2014. *Mendesain Strategi Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Bukhari. 2000. *Al Jami' Al Shohih Al Bukhari*. Bairut : Dar Al Kutub Al Ilmiyah Jilid 3.
- Darmansyah. 2012. *Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Halimah , Siti dan Yusrida. 2013. Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik dengan Dukungan Media Visual dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, No.1: 1-17.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hamzah, Ali, dkk. 2014. *Perencanaan Dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Istarani. 2014. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Jalaludin, Imam. 911 H. *Tafsir Jalalain*. Mesir: Jilid III
- Kementerian Agama RI. 2012. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Bandung: Sygma.
- Manurung, Purbatua. 2011. *Media Intruksional*. Medan : IAIN-SU Press.
- Mardianto. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Medan: Perdana Publishing.



Rumengan, Jemmy. 2013. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.

- Runtukahu, Tombokan, dkk. 2014. *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Salim, dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Slavin, Slavin. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. London: Allyman Bacon.
- Solihatin, Etin. 2012. *Strategi Pembelajaran Ppkn*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Soyomukti, Nurani. 2015. *Teori-Teori Pendidikan: Dari Tradisional, (Neo), Liberal, Marxis-Sosialis, Hingga Postmodern*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Umar, Bukhari. 2012. *Hadis Tarbawi Pendidikan Dalam Perspektif Hadis*. Jakarta : Amzah.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional 2009.
- Yamin, Martinis. 2010. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press.

### LAMPIRAN 1 LEMBAR VALIDITAS

Nama Sekolah : MIS Nurul Fadhilah Bandar Setia

Kelas/Semester : IV / II

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Ajar : Bilangan Romawi

Standar Kompetensi : 7. Menggunakan Lambang Bilangan Romawi

Kompetensi Dasar : 7.1. Mengenal Lambang Bilangan Romawi  
7.2. Menyatakan bilangan Cacah ke bilangan Romawi dan sebaliknya

Petunjuk : Berilah tanda *Check List* (✓) pada kolom V, VDR dan TV

Keterangan : V(Valid), VDR (Valid Dengan Revisi), TV (Tidak Valid)

No.	Soal	Validitas Tes			Saran Perbaikan
		V	VDR	TV	
1.	Yang bukan lambang Bilangan Romawi adalah..... a) M b) C c) I d) Z				
2.	Pekan Olahraga Nasional pertama berlangsung di kota Solo. Untuk menyatakan pertama dilambangkan... a) I b) C c) M d) V				
3.	Lambang Bilangan Romawi L menyatakan bilangan..... a) 5 b) 10 c) 50 d) 100				
4.	M melambangkan bilangan..... a) 1.000 b) 100 c) 10 d) 1				
5.	Bilangan 500 dinyatakan dengan....				

	a) C b) D c) L d) X				
6.	Sekarang sudah memasuki abad ke-21. Lambang bilangan Romawi 21 adalah... a) IX b) XIX c) XXI d) XII				
7.	Bilangan Romawi yang melambangkan 37 adalah..... a) XXXVII b) XXLVII c) XXVII d) XLVII				
8.	Bilangan Romawi 96 adalah..... a) CXVI b) CXIV c) XCVI d) XCIV				
9.	Lambang Bilangan Romawi dari 1949.... a) MCXLIX b) MCMXLIX c) MMCXLIX d) MCMLXIX				
10.	Lambang Bilangan Romawi dari 2007.... a) MDMVII b) MMMVI c) MMIVI d) MMVII				
11.	Lambang bilangan asli dari CCXLI..... a) 251 b) 261 c) 241 d) 211				
12.	Lambang bilangan asli dari CXLIX..... a) 149 b) 139 c) 128 d) 119				
13.	DLXXIX dibaca..... a) 590 b) 589 c) 579 d) 559				
14.	MCMXC jika dituliskan bilangan asli menjadi.... a) 1980 b) 1985 c) 1990 d) 1995				
15.	MCMXCIII dibaca..... a) 1998 b) 1993 c) 1983 d) 1973				

16.	Indonesia merdeka tahun 1945. Bilangan 1945 dituliskan dalam Bilangan Romawi menjadi.....  a) MCMXXXV      b) MCMXLV c) MMCXLV      d) MCMLV				
17.	Susilo Bambang Yudoyono merupakan presiden RI yang ke.....  a) IV   b) V   c) VI      d) VII				
18.	Jumlah rokaat sholat Maghrib berjumlah.....  a) II   b) V   c) IV      d) III				
19.	Pada tahun 2015, umur Shafa 4 tahun. Shafa lahir pada tahun.....  a) MMX      b) MMXII c) MMXI      d) MMIX				
20.	Pada tahun 2017 negara kita merayakan ulang tahun kemerdekaan yang ke.....  a) LXXII   b) XLIIV   c) LVVII d) LVXII				

Bandar Setia,      April 2018

Validator

Tisna Dwi Astuti, S. Pd.I

NIP.

**LAMPIRAN 2 SOAL *PRE TEST***

Nama :

Kelas :

1. Yang bukan lambang bilangan romawi adalah.....  
a) M                      b) C                      c) I                      d) Z
2. Lambang bilangan romawi L menyatakan bilangan.....  
a) 5                      b) 10                      c) 50                      d) 100
3. M melambangkan bilangan.....  
a) 1.000                      b) 100                      c) 10                      d) 1
4. Bilangan 500 dinyatakan dengan....  
a) C                      b) D                      c) L                      d) X
5. Bilangan romawi yang melambangkan 37 adalah.....  
a) XXXVII    b) XXLVII    c) XXVII    d) XLVII
6. Bilangan romawi 96 adalah.....  
a) CXVI                      b) CXIV                      c) XCVI                      d) XCIV
7. Lambang bilangan asli dari CXLIX.....  
a) 149                      b) 139                      c) 128                      d) 119
8. MCMXC jika dituliskan bilangan asli menjadi....  
a) 1980                      b) 1985                      c) 1990                      d) 1995
9. Lambang bilangan romawi dari 1949....  
a) MCXLIX    b) MCMXLIX                      c) MMCXLIX                      d) MCMLXIX
10. MCMXCIII dibaca  
a) 1998                      b) 1993                      c) 1983                      d) 1973

**LAMPIRAN 3 KUNCI JAWABAN *PRE TEST*****Kunci Jawaban**

1. D
2. C
3. A
4. B
5. A
6. A
7. A
8. C
9. B
10. B

## LAMPIRAN 4 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS 1

**Sekolah** : MIS Nurul Fadhilah  
**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Kelas/semester** : IV (Empat) /2 (dua)  
**Alokasi waktu** : 4 x 35 menit (2 pertemuan)

### A. Standar Kompetensi

7. Menggunakan lambang bilangan romawi.

### B. Kompetensi Dasar

7.1 Menenal lambang bilangan Romawi.

7.2 Menyatakan bilangan Cacah sebagai bilangan Romawi dan sebaliknya.

### C. Indikator

7.1.1. Menyebutkan lambang dasar bilangan romawi.

7.1.2. Menuliskan lambang bilangan romawi sesuai aturan penulisan.

7.1.3. Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan romawi ke bilangan cacah.

7.1.4. Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan cacah ke bilangan romawi.

### D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menyebutkan lambang dasar bilangan romawi.
- Siswa dapat menuliskan lambang bilangan romawi sesuai aturan penulisan.
- Siswa dapat menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan romawi ke bilangan cacah.
- Siswa dapat menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan cacah ke bilangan romawi.

### E. Materi Ajar

1. Menenal bilangan romawi

Angka dasar pada bilangan romawi adalah sebagai berikut.



$$I = 1 \quad X = 10 \quad C = 100 \quad M = 1000$$

$$V = 5 \quad L = 50 \quad D = 500$$

Berikut ini contoh bilangan romawi dari 1 sampai 20

$$I = 1 \quad VI = 6 \quad XI = 11 \quad XVI = 16$$

$$II = 2 \quad VII = 7 \quad XII = 12 \quad XVII = 17$$

$$III = 3 \quad VIII = 8 \quad XIII = 13 \quad XVIII = 18$$

$$IV = 4 \quad IX = 9 \quad XIV = 14 \quad XIX = 19$$

$$V = 5 \quad X = 10 \quad XV = 15 \quad XX = 20$$

## 2. Aturan Penulisan Bilangan Romawi

- a) Bilangan I dan X dapat ditulis lebih dari satu kali secara berturut-turut (paling banyak 3 kali) Contoh:

$$II = 2 \quad XX = 20$$

$$III = 3 \quad XXX = 30$$

- b) Jika bilangan di sebelah kanan lebih besar dari bilangan di sebelah kiri, bilangan yang besar dikurangi bilangan yang kecil.

Contoh :

$$IV = 5 - 1 = 4 \quad IX = 10 - 1 = 9 \quad XL = 50 - 10 = 40$$

- c) Jika bilangan di sebelah kanan lebih kecil dari bilangan di sebelah kiri, kedua bilangan itu dijumlahkan.

Contoh:

$$VI = 5 + 1 = 6 \quad XIII = 10 + 3 = 13 \quad XXXII = 30 + 2 = 32$$

## 3. Mengubah Bilangan Romawi ke Bilangan Cacah

- a) Aturan Penulisan Bilangan Romawi ke Bilangan Cacah

$$VI = 5 + 1 = 6 \quad XIII = 10 + 3 = 13 \quad XXXII = 30 + 2 = 32$$

$$MCMXL = 1000 + 900 + 90 = 1990 \quad MMMDCC = 3000 + 500 + 200 = 3700$$

## b) Aturan Penulisan Bilangan Cacah ke Bilangan Romawi

Contoh:

$$5 = 5 + 1 = \text{VI}$$

$$13 = 10 + 3 = \text{XIII}$$

$$24 = 20 + (5 - 1) = \text{XXIV}$$

$$27 = 20 + (5 + 2) = \text{XXVII}$$

$$39 = 30 + (10 - 1) = \text{XXXIX}$$

$$42 = (50 - 10) + 2 = \text{XLII}$$

**F. Metode Pembelajaran**

- Strategi Team Games Tournament
- Ceramah
- Diskusi

**G. Kegiatan Pembelajaran****Pertemuan I**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi kegiatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengucapkan salam.</li> <li>- Guru mengajak siswa berdoa.</li> <li>- Menanyakan tentang kehadiran siswa.</li> <li>- Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru tentang materi yang akan dipelajari.</li> </ul>	10 menit
Kegiatan inti	<p>A. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi bilangan romawi</li> <li>- Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi tersebut.</li> </ul>	45 menit

	<p>B. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengenalkan lambang bilangan romawi kepada peserta didik</li> <li>- Siswa diminta menyebutkan satu persatu lambang bilangan romawi beserta nilai aslinya.</li> <li>- Guru menjelaskan aturan-aturan dasar penulisan lambang bilangan romawi.</li> <li>- Siswa diberitahu bahwa kegiatan selanjutnya adalah melakukan permainan turnamen.</li> <li>- Siswa dibentuk kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang dengan , suku berbeda dan tingkat prestasi yang sama rata.</li> <li>- Siswa mendengarkan petunjuk dan langkah-langkah permainan dari guru</li> <li>- Siswa diminta memperhatikan dengan seksama peraturan yang dibacakan guru.</li> <li>- Siswa melaksanakan kegiatan permainan yang dipimpin oleh guru</li> <li>- Siswa melaporkan hasil permainan.</li> <li>- Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang juara.</li> <li>- Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah</li> </ul>	
--	---	--

	<p>diajarkan.</p> <p>C. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui peserta didik mengenai materi pokok yang dibahas.</li> <li>- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pahaman dan memberi penguatan.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan mengenai materi yang sudah dipelajari</li> <li>- Guru menutup pelajaran dengan berdoa</li> <li>- Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

### Pertemuan II

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengucapkan salam.</li> <li>- Guru mengajak siswa berdoa.</li> <li>- Menanyakan tentang kehadiran siswa.</li> <li>- Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru tentang materi yang akan dipelajari.</li> </ul>	10 menit
Kegiatan	B. Eksplorasi	45 menit

inti	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi bilangan romawi</li> <li>- Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi tersebut.</li> </ul> <p><b>B. Elaborasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengenalkan lambang bilangan romawi kepada peserta didik</li> <li>- Siswa diminta menyebutkan satu persatu lambang bilangan romawi beserta nilai aslinya.</li> <li>- Guru menjelaskan aturan-aturan dasar penulisan lambang bilangan romawi.</li> <li>- Siswa diberitahu bahwa kegiatan selanjutnya adalah melakukan permainan turnamen.</li> <li>- Siswa dibentuk kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang dengan , suku berbeda dan tingkat prestasi yang sama rata.</li> <li>- Siswa mendengarkan petunjuk dan langkah-langkah permainan dari guru</li> <li>- Siswa diminta memperhatikan dengan seksama peraturan yang dibacakan guru.</li> <li>- Siswa melaksanakan kegiatan permainan yang dipimpin oleh guru</li> </ul>	
------	---	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa melaporkan hasil permainan.</li> <li>- Guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang juara.</li> <li>- Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah diajarkan.</li> </ul> <p>C. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui peserta didik mengenai materi pokok yang dibahas.</li> <li>- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberi penguatan.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan mengenai materi yang sudah dipelajari</li> <li>- Guru memberikan Postest</li> <li>- Guru menutup pelajaran dengan berdoa</li> <li>- Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

## H. Media dan Sumber Belajar

### a. Media

- Kartu soal

### b. Sumber belajar

- Silabus KTSP kelas IV semester 2

- Burhan Mustaqiem dan Ary Astuti, (2008). *Ayo Belajar Matematika 4: untuk SD kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

## I. Penilaian

### Kelompok

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>	<b>Instrumen Butir Soal</b>
Menyebutkan lambang dasar bilangan romawi.	Objektif	Pilihan berganda	1,2,3,4,6,7,8, 9,31,32,33,34, 35,47,48,
Menuliskan lambang bilangan romawi sesuai aturan penulisan.	Objektif	Pilihan berganda	5,36,37,,38
Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan romawi ke bilangan cacah	Objektif	Pilihan berganda	22,23,24,25,26,27,28,29, 30,41,42,43,44,45
Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan cacah ke bilangan romawi.	Objektif	Pilihan berganda	11,12,13,14,15,16,17,18,19, 20,39,40,46,49,50

### Individu

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>	<b>Instrumen Butir Soal</b>
Menyebutkan lambang	Objektif	Pilihan	31,32,33,34, 35,47

dasar bilangan romawi.		berganda	
Menuliskan lambang bilangan romawi sesuai aturan penulisan.	Objektif	Pilihan berganda	36,37,,38,
Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan romawi ke bilangan cacah	Objektif	Pilihan berganda	42,44,45
Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan cacah ke bilangan romawi.	Objektif	Pilihan berganda	39, 46,50

## J. Lembar Penilaian Kelompok

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Nilai
1. 2. 3. 4. 5.			

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.*

## Individu

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Nilai
----	------------	-------------	-------



1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor dibagi 15 X 100 )*

*✍ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

**Bandar Setia, 10April 2018**

**Guru Kelas IV**

**Mahasiswa Peneliti**

**Valentia Pradita, S. Pd**

**Muhammad Miswandi**

**Kepala Sekolah**

**Hj. Hotni Mediwarni, S. Pd. I. MA**

### LAMPIRAN 5 SOAL *POST TEST* 1

Nama :

Kelas :

1. Yang bukan lambang Bilangan Romawi adalah.....  
a) M                      b) C                      c) I                      d) Z
2. Pekan Olahraga Nasional pertama berlangsung di kota Solo. Untuk menyatakan pertama dilambangkan...  
a) I                      b) C                      c) M                      d) V
3. Lambang Bilangan Romawi L menyatakan bilangan.....  
a) 5                      b) 10                      c) 50                      d) 100
4. M melambangkan bilangan.....  
a) 1.000                      b) 100                      c) 10                      d) 1
5. Bilangan 500 dinyatakan dengan....  
a) C                      b) D                      c) L                      d) X
6. Sekarang sudah memasuki abad ke-21. Lambang bilangan Romawi 21 adalah...  
a) IX                      b) XIX                      c) XXI                      d) XII
7. Bilangan Romawi yang melambangkan 37 adalah.....  
a) XXXVII                      b) XLVII                      c) XXVII                      d) XLVII
8. Bilangan Romawi 96 adalah.....  
a) CXVI                      b) CXIV                      c) XCVI                      d) XCIV
9. Lambang Bilangan Romawi dari 1949....  
a) MCXLIX                      b) MCMXLIX                      c) MMCXLIX                      d) MCMLXIX
10. Lambang bilangan asli dari CXLIX.....  
a) 149                      b) 139                      c) 128                      d) 119
11. MCMXC jika dituliskan bilangan asli menjadi....  
a) 1980                      b) 1985                      c) 1990                      d) 1995
12. MCMXCIII dibaca.....  
a) 1998                      b) 1993                      c) 1983                      d) 1973
13. Indonesia merdeka tahun 1945. Bilangan 1945 dituliskan dalam Bilangan Romawi menjadi.....  
a) MCMXXXV                      b) MCMXLV                      c) MMCXLV  
d) MCMLV
14. SBY merupakan presiden RI yang ke.....  
a) IV                      b) V                      c) VI                      d) VII
15. Pada tahun 2017 negara kita merayakan ulang tahun kemerdekaan yang ke.....  
a) LXXII                      b) XLIIV                      c) LVVII                      d) LVXII

**LAMPIRAN 6 KUNCI JAWABAN SOAL POST TEST 1**

1. D
2. A
3. C
4. A
5. B
6. C
7. A
8. C
9. B
10. A
11. C
12. B
13. B
14. C
15. D

## LAMPIRAN 7 LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 1

Nama Sekolah : MIS Nurul Fadhillah  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : IV/ II  
 Pokok Materi : Bilangan Romawi  
 Pelaku Pemantau : Valentia Pradita, S. Pd

**Petunjuk : Berilah tanda *Check List*(√) pada nomor 1,2,3,4,5 menurut hasil pengamatan anda!**

Ketereangan : 1 = Sangat Kurang    2 = Kurang    3 = Cukup    4 = Baik  
 5 = Sangat Baik

No.	Indikator/Aspek yang diamati	1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>PRAPEMBELAJARAN</b>					
1.	Mempersiapkan siswa untuk belajar					
2.	Melakukan kegiatan apersepsi					
<b>II</b>	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>					
<b>A</b>	<b>Penguasaan Materi Pelajaran</b>					
3.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran					
4.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan					
5.	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai hierarki belajar dengan karakteristik siswa					
6.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan					
<b>B</b>	<b>Pendekatan/ Strategi Pembelajaran</b>					
7.	Melaksanakan pembelajaran sesuai kompetensi yang akan di capai/ karakter siswa					
8.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut					
9.	Menguasai kelas					
10.	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual					
11.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif					
12.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang di rencanakan					

<b>C</b>	<b>Pemanfaatan Sumber Media Pembelajaran</b>					
13.	Menggunakan media secara efektif dan efisien					
14.	Menghasilkan pesan yang menarik					
15.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media					
<b>D</b>	<b>Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa</b>					
16.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					
17.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons siswa					
18.	Menunjukkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar					
<b>E</b>	<b>Penilaian proses dan hasil belajar</b>					
19.	Memantau kemajuan belajar selama proses pembelajaran					
20.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi					
<b>F</b>	<b>Penggunaan Bahasa</b>					
21.	Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar					
22.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai					
<b>III</b>	<b>PENUTUP</b>					
23.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa					
24.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan.					
<b>Total skor</b>						

Bandar Setia, 13 April 2018

Penilai

Valentia Pradita, S. Pd

NIP.

### LAMPIRAN 8 LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS 1

Nama Sekolah : MIS Nurul Fadhillah

Kelas/Semester : IV/II

Mata pelajaran : Matematika

Materi : Bilangan Romawi

Keterangan : 1=kurang 2=Cukup 3=Baik 4=Baik Sekali

No.	Aspek yang diamati (Siswa)	Skor			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan Siswa				
	a. Siswa aktif mendiskusikan materi pelajaran bersama teman kelompok.				
	b. Siswa aktif dalam bertanya.				
	c. Siswa secara individu aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk soal.				
2.	Perhatian Siswa				
	a. Kondusif dan tenang.				
	b. Terfokus pada materi yang disampaikan guru.				

3.	Kedisiplinan				
	a. Kehadiran/Absensi.				
	b. Datang tepat waktu.				
	c. Menghormati guru.				
	d. Mengerjakan atau menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk soal dengan tepat waktu.				
	e. Mengerjakan kegiatan sesuai dengan perintah.				
<b>Jumlah</b>					

Bandar Setia, 13 April 2018

Observer

MUHAMMAD MISWANDI

NIM: 36.14.4.040

## LAMPIRAN 9 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SIKLUS 2

**Sekolah** : MIS Nurul Fadhilah  
**Mata Pelajaran** : Matematika  
**Kelas/semester** : IV (Empat) /2 (dua)  
**Alokasi waktu** : 4 x 35 menit (2 pertemuan)

### A. Standar Kompetensi

7. Menggunakan lambang bilangan romawi.

### B. Kompetensi Dasar

7.3 Menenal lambang bilangan Romawi.

7.4 Menyatakan bilangan Cacah sebagai bilangan Romawi dan sebaliknya.

### C. Indikator

7.1.5. Menyebutkan lambang dasar bilangan romawi.

7.1.6. Menuliskan lambang bilangan romawi sesuai aturan penulisan.

7.1.7. Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan romawi ke bilangan cacah.

7.1.8. Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan cacah ke bilangan romawi.

### D. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat menyebutkan lambang dasar bilangan romawi.
- Siswa dapat menuliskan lambang bilangan romawi sesuai aturan penulisan.
- Siswa dapat menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan romawi ke bilangan cacah.
- Siswa dapat menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan cacah ke bilangan romawi.

### E. Materi Ajar

1. Menenal bilangan romawi

Angka dasar pada bilangan romawi adalah sebagai berikut.



$$I = 1 \quad X = 10 \quad C = 100 \quad M = 1000$$

$$V = 5 \quad L = 50 \quad D = 500$$

Berikut ini contoh bilangan romawi dari 1 sampai 20

$$I = 1 \quad VI = 6 \quad XI = 11 \quad XVI = 16$$

$$II = 2 \quad VII = 7 \quad XII = 12 \quad XVII = 17$$

$$III = 3 \quad VIII = 8 \quad XIII = 13 \quad XVIII = 18$$

$$IV = 4 \quad IX = 9 \quad XIV = 14 \quad XIX = 19$$

$$V = 5 \quad X = 10 \quad XV = 15 \quad XX = 20$$

## 2. Aturan Penulisan Bilangan Romawi

- a) Bilangan I dan X dapat ditulis lebih dari satu kali secara berturut-turut (paling banyak 3 kali) Contoh:

$$II = 2 \quad XX = 20$$

$$III = 3 \quad XXX = 30$$

- b) Jika bilangan di sebelah kanan lebih besar dari bilangan di sebelah kiri, bilangan yang besar dikurangi bilangan yang kecil.

Contoh :

$$IV = 5 - 1 = 4 \quad IX = 10 - 1 = 9 \quad XL = 50 - 10 = 40$$

- c) Jika bilangan di sebelah kanan lebih kecil dari bilangan di sebelah kiri, kedua bilangan itu dijumlahkan.

Contoh:

$$VI = 5 + 1 = 6 \quad XIII = 10 + 3 = 13 \quad XXXII = 30 + 2 = 32$$

## 3. Mengubah Bilangan Romawi ke Bilangan Cacah

- a) Aturan Penulisan Bilangan Romawi ke Bilangan Cacah

$$VI = 5 + 1 = 6 \quad XIII = 10 + 3 = 13 \quad XXXII = 30 + 2 = 32$$

$$MCMXL = 1000 + 900 + 90 = 1990 \quad MMMDCC = 3000 + 500 + 200 = 3700$$

## b) Aturan Penulisan Bilangan Cacah ke Bilangan Romawi

Contoh:

$$5 = 5 + 1 = \text{VI}$$

$$13 = 10 + 3 = \text{XIII}$$

$$24 = 20 + (5 - 1) = \text{XXIV}$$

$$27 = 20 + (5 + 2) = \text{XXVII}$$

$$39 = 30 + (10 - 1) = \text{XXXIX}$$

$$42 = (50 - 10) + 2 = \text{XLII}$$

**F. Metode Pembelajaran**

- Strategi Team Games Tournament
- Ceramah
- Diskusi

**G. Kegiatan Pembelajaran****Pertemuan I**

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi kegiatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengucapkan salam.</li> <li>- Guru mengajak siswa berdoa.</li> <li>- Menanyakan tentang kehadiran siswa.</li> <li>- Guru melakukan stimulus.</li> <li>- Guru melakukan apersepsi dengan mengulang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>- Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru tentang materi yang akan dipelajari.</li> </ul>	10 menit

<p>Kegiatan inti</p>	<p>C. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi bilangan romawi</li> <li>- Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi tersebut.</li> <li>- Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.</li> </ul> <p>B. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengenalkan lambang bilangan romawi kepada peserta didik</li> <li>- Siswa diminta menyebutkan satu persatu lambang bilangan romawi beserta nilai aslinya.</li> <li>- Guru menjelaskan aturan-aturan dasar penulisan lambang bilangan romawi.</li> <li>- Siswa diberitahu bahwa kegiatan selanjutnya adalah melakukan permainan turnamen.</li> <li>- Siswa dibentuk kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang dengan , suku berbeda dan tingkat prestasi yang sama rata.</li> <li>- Siswa mendengarkan petunjuk dan langkah-langkah permainan dari guru</li> <li>- Siswa diminta memperhatikan dengan seksama peraturan yang</li> </ul>	<p>45 menit</p>
--------------------------	--	-----------------

	<p>dibacakan guru.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa melaksanakan kegiatan permainan yang dipimpin oleh guru</li> <li>- Siswa melaporkan hasil permainan.</li> <li>- Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang.</li> <li>- Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah diajarkan.</li> </ul> <p>C. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui peserta didik mengenai materi pokok yang dibahas.</li> <li>- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pahaman dan memberi penguatan.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan mengenai materi yang sudah dipelajari</li> <li>- Siswa mengungkapkan pendapatnya mengenai kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan</li> <li>- Guru menutup pelajaran dengan berdoa</li> <li>- Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

## Pertemuan II

<b>Kegiatan</b>	<b>Deskripsi kegiatan</b>	<b>Alokasi waktu</b>
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengucapkan salam.</li> <li>- Guru mengajak siswa berdoa.</li> <li>- Menanyakan tentang kehadiran siswa.</li> <li>- Guru melakukan stimulus.</li> <li>- Guru melakukan apersepsi dengan mengulang materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.</li> <li>- Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru tentang materi yang akan dipelajari.</li> </ul>	10 menit
Kegiatan inti	<p style="margin-left: 20px;">D. Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa mendengarkan penjelasan mengenai materi bilangan romawi</li> <li>- Siswa dan guru bertanya jawab tentang materi tersebut.</li> <li>- Guru melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.</li> </ul> <p style="margin-left: 20px;">B. Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengenalkan lambang bilangan romawi kepada peserta didik</li> <li>- Siswa diminta menyebutkan satu</li> </ul>	45 menit

	<p>persatu lambang bilangan romawi beserta nilai aslinya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru menjelaskan aturan-aturan dasar penulisan lambang bilangan romawi.</li> <li>- Siswa diberitahu bahwa kegiatan selanjutnya adalah melakukan permainan turnamen.</li> <li>- Siswa dibentuk kelompok yang beranggotakan 5 sampai 6 orang dengan , suku berbeda dan tingkat prestasi yang sama rata.</li> <li>- Siswa mendengarkan petunjuk dan langkah-langkah permainan dari guru</li> <li>- Siswa diminta memperhatikan dengan seksama peraturan yang dibacakan guru.</li> <li>- Siswa melaksanakan kegiatan permainan yang dipimpin oleh guru</li> <li>- Siswa melaporkan hasil permainan.</li> <li>- Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang.</li> <li>- Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang materi yang telah diajarkan.</li> </ul> <p>C. Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui peserta didik</li> </ul>	
--	--	--

	<p>mengenai materi pokok yang dibahas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman dan memberi penguatan.</li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Siswa dengan bimbingan guru membuat kesimpulan mengenai materi yang sudah dipelajari</li> <li>- Siswa mengungkapkan pendapatnya mengenai kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan</li> <li>- Guru memberikan Postest</li> <li>- Guru menutup pelajaran dengan berdoa</li> <li>- Guru mengucapkan salam</li> </ul>	15 menit

## H. Media dan Sumber Belajar

### a. Media

- Kartu soal

### b. Sumber belajar

- Silabus KTSP kelas IV semester 2
- Lingkungan sekitar yang sesuai
- Burhan Mustaqiem dan Ary Astuti, (2008). *Ayo Belajar Matematika 4: untuk SD kelas IV*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

## I. Penilaian

### Kelompok

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>	<b>Instrumen Butir Soal</b>
Menyebutkan lambang dasar bilangan romawi.	Objektif	Pilihan berganda	1,2,3,4,6,7,8, 9,31,32,33,34, 35,47,48,
Menuliskan lambang bilangan romawi sesuai aturan penulisan.	Objektif	Pilihan berganda	5,36,37,,38
Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan romawi ke bilangan cacah	Objektif	Pilihan berganda	22,23,24,25,26,27,28,29, 30,41,42,43,44,45
Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan cacah ke bilangan romawi.	Objektif	Pilihan berganda	11,12,13,14,15,16,17,18,19, 20,39,40,46,49,50

### Individu

<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>	<b>Teknik Penilaian</b>	<b>Bentuk Instrumen</b>	<b>Instrumen Butir Soal</b>
Menyebutkan lambang dasar bilangan romawi.	Objektif	Pilihan berganda	31,32,33,34, 35,47,48,
Menuliskan lambang bilangan romawi sesuai aturan penulisan.	Objektif	Pilihan berganda	36,37,,38,



Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan romawi ke bilangan cacah	Objektif	Pilihan berganda	41,42,43,44,45
Menuliskan aturan-aturan penulisan lambang bilangan cacah ke bilangan romawi.	Objektif	Pilihan berganda	39,40, 46,49,50

#### J. Lembar Penilaian Kelompok

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Nilai
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor : jumlah skor maksimal ) X 10.*

#### Individu

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Nilai
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

**CATATAN :**

*Nilai = ( Jumlah skor dibagi 20 X 100 )*

*✍ Untuk siswa yang tidak memenuhi syarat penilaian KKM maka diadakan Remedial.*

**Bandar Setia, 19April 2018**

**Guru Kelas IV**

**Mahasiswa Peneliti**

**Valentia Pradita, S. Pd**

**Muhammad Miswandi**

**Kepala Sekolah**

**Hj. Hotni Mediwarni, S. Pd. I. MA**

### LAMPIRAN 10 SOAL POST TEST 2

1. Yang bukan lambang Bilangan Romawi adalah.....  
a) M                      b) C                      c) I                      d) Z
2. Pekan Olahraga Nasional pertama berlangsung di kota Solo. Untuk menyatakan pertama dilambangkan...  
a) I                      b) C                      c) M                      d) V
3. Lambang Bilangan Romawi L menyatakan bilangan.....  
a) 5                      b) 10                      c) 50                      d) 100
4. M melambangkan bilangan.....  
a) 1.000                      b) 100                      c) 10                      d) 1
5. Bilangan 500 dinyatakan dengan....  
a) C                      b) D                      c) L                      d) X
6. Sekarang sudah memasuki abad ke-21. Lambang bilangan Romawi 21 adalah...  
a) IX                      b) XIX                      c) XXI                      d) XII
7. Bilangan Romawi yang melambangkan 37 adalah.....  
a) XXXVII                      b) XXLVII                      c) XXVII                      d) XLVII
8. Bilangan Romawi 96 adalah.....  
a) CXVI                      b) CXIV                      c) XCVI                      d) XCIV
9. Lambang Bilangan Romawi dari 1949....  
a) MCXLIX                      b) MCMXLIX                      c) MMCXLIX                      d) MCMLXIX
10. Lambang Bilangan Romawi dari 2007....  
a) MDMVII                      b) MMMVII                      c) MMIVI                      d) MMVII
11. Lambang bilangan asli dari CCXLI.....  
a) 251                      b) 261                      c) 241                      d) 211
12. Lambang bilangan asli dari CXLIX.....  
a) 149                      b) 139                      c) 128                      d) 119
13. DLXXIX dibaca.....  
a) 590                      b) 589                      c) 579                      d) 559
14. MCMXC jika dituliskan bilangan asli menjadi....  
a) 1980                      b) 1985                      c) 1990                      d) 1995
15. MCMXCIII dibaca.....  
a) 1998                      b) 1993                      c) 1983                      d) 1973
16. Indonesia merdeka tahun 1945. Bilangan 1945 dituliskan dalam Bilangan Romawi menjadi.....  
a) MCMXXXV                      b) MCMXLV                      c) MMCXLV                      d) MCMLV
17. Susilo Bambang Yudoyono merupakan presiden RI yang ke.....  
a) IV                      b) V                      c) VI                      d) VII
18. Jumlah rokaat sholat Maghrib berjumlah.....  
a) II                      b) V                      c) IV                      d) III
19. Pada tahun 2015, umur Shafa 4 tahun. Shafa lahir pada tahun.....  
a) MMX                      b) MMXII                      c) MMXI                      d) MMIX
20. Pada tahun 2017 negara kita merayakan ulang tahun kemerdekaan yang ke.....  
a) LXXII                      b) XLIIV                      c) LVVII                      d) LVXII

**LAMPIRAN 11 KUNCI JAWABAN SOAL POST TEST 2**

1. D
2. A
3. C
4. A
5. B
6. C
7. A
8. C
9. B
10. D
11. C
12. A
13. C
14. C
15. B
16. B
17. C
18. D
19. C
20. A

## LAMPIRAN 12 LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU SIKLUS 2

Nama Sekolah : MIS Nurul Fadhillah  
 Mata Pelajaran : Matematika  
 Kelas/Semester : IV/ II  
 Pokok Materi : Bilangan Romawi  
 Pelaku Pemantau : Valentia Pradita, S. Pd

**Petunjuk : Berilah tanda *Check List*(√) pada nomor 1,2,3,4,5 menurut hasil pengamatan anda!**

Ketereangan : 1 = Sangat Kurang    2 = Kurang    3 = Cukup    4 = Baik  
 5 = Sangat Baik

No.	Indikator/Aspek yang diamati	1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>PRAPEMBELAJARAN</b>					
1.	Mempersiapkan siswa untuk belajar					
2.	Melakukan kegiatan apersepsi					
<b>II</b>	<b>KEGIATAN INTI PEMBELAJARAN</b>					
<b>A</b>	<b>Penguasaan Materi Pelajaran</b>					
3.	Menunjukkan penguasaan materi pembelajaran					
4.	Mengaitkan materi dengan pengetahuan lain yang relevan					
5.	Menyampaikan materi dengan jelas, sesuai hierarki belajar dengan karakteristik siswa					
6.	Mengaitkan materi dengan realitas kehidupan					
<b>B</b>	<b>Pendekatan/ Strategi Pembelajaran</b>					
7.	Melaksanakan pembelajaran sesuai kompetensi yang akan di capai/ karakter siswa					
8.	Melaksanakan pembelajaran secara runtut					
9.	Menguasai kelas					
10.	Melaksanakan pembelajaran yang bersifat kontekstual					
11.	Melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan tumbuhnya kebiasaan positif					
12.	Melaksanakan pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang di rencanakan					

<b>C</b>	<b>Pemanfaatan Sumber Media Pembelajaran</b>					
13.	Menggunakan media secara efektif dan efisien					
14.	Menghasilkan pesan yang menarik					
15.	Melibatkan siswa dalam pemanfaatan media					
<b>D</b>	<b>Pembelajaran yang memicu dan memelihara keterlibatan siswa</b>					
16.	Menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran					
17.	Menunjukkan sikap terbuka terhadap respons siswa					
18.	Menunjukkan keceriaan dan antusiasme siswa dalam belajar					
<b>E</b>	<b>Penilaian proses dan hasil belajar</b>					
19.	Memantau kemajuan belajar selama proses pembelajaran					
20.	Melakukan penilaian akhir sesuai dengan kompetensi					
<b>F</b>	<b>Penggunaan Bahasa</b>					
21.	Menggunakan bahasa lisan dan tulis secara jelas, baik, dan benar					
22.	Menyampaikan pesan dengan gaya yang sesuai					
<b>III</b>	<b>PENUTUP</b>					
23.	Melakukan refleksi atau membuat rangkuman dengan melibatkan siswa					
24.	Melaksanakan tindak lanjut dengan memberikan arahan, atau kegiatan, atau tugas sebagai bagian remidi/pengayaan.					
<b>Total skor</b>						

Bandar Setia, 20 April 2018

Penilai

Valentia Pradita, S. Pd

NIP.

**LAMPIRAN 13 LEMBAR OBSERVASI SISWA SIKLUS 2**

Nama Sekolah : MIS Nurul Fadhilah

Kelas/Semester : IV/II

Mata pelajaran : Matematika

Materi : Bilangan Romawi

Keterangan : 1=kurang 2=Cukup 3=Baik 4=Baik Sekali

No.	Aspek yang diamati (Siswa)	Skor			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan Siswa				
	a) Siswa aktif mendiskusikan materi pelajaran bersama teman kelompok.				
	b) Siswa aktif dalam bertanya.				
	c) Siswa secara individu aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk soal.				
2.	Perhatian Siswa				
	a) Kondusif dan tenang.				
	b) Terfokus pada materi yang				

	disampaikan guru.				
3.	Kedisiplinan				
	a) Kehadiran/Absensi.				
	b) Datang tepat waktu.				
	c) Menghormati guru.				
	d) Mengerjakan atau menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam bentuk soal dengan tepat waktu.				
	e) Mengerjakan kegiatan sesuai dengan perintah.				
<b>Jumlah</b>					

Bandar Setia, 20 April 2018

Observer

MUHAMMAD MISWANDI

NIM: 36.14.4.040



**LAMPIRAN 14 DAFTAR WAWANCARA GURU**

Peneliti : Bagaimana menurut Ibu hasil belajar siswa selama ini?

Peneliti : Bagaimana pembelajaran yang Ibu lakukan pada mata pelajaran Matematika?

Peneliti : Kendala apa yang biasa Ibu temukan pada saat pembelajaran?

Peneliti : Pernahkah ibu menggunakan Strategi pembelajaran pada saat mengajarkan Matematika?

Peneliti : Strategi pembelajaran apa yang sering Ibu gunakan?

Peneliti : Apakah siswa aktif selama proses pembelajaran?

Peneliti : Apakah Ibu sudah pernah menerapkan Strategi Team Games Tournament?

Peneliti : Bagaimana tanggapan Ibu jika Strategi TGT diterapkan dalam pembelajaran Matematika?

Peneliti : Pada waktu Ibu mengamati saya dalam pembelajaran. Apakah ada kendala yang dihadapi dalam menerapkan Strategi TGT?

Peneliti : Menurut Ibu, apakah dengan diterapkannya Strategi TGT ini membuat siswa lebih aktif dalam belajar?

Peneliti : Setelah diterapkannya Strategi TGT ini apakah hasil belajar meningkat?

Peneliti : Apa saran Ibu agar pembelajaran dalam Strategi TGT lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

**LAMPIRAN 15 DAFTAR WAWANCARA SISWA**

Nama : Rasya Naufal Hidayat

Alamat: Jalan M. Yaquub Lubis Gg. Salak 2 No. 10

Hobbi : Main Bola

Peneliti : Apakah kamu suka pelajaran Matematika?

Peneliti : Bagaimana tanggapan kamu tentang pembelajaran yang Bapak berikan?

Peneliti : Apakah kamu senang dengan pembelajaran yang Bapak terapkan di kelas?

Peneliti : Bagaimana menurut kamu cara mengajar yang telah Bapak terapkan di kelas?

Peneliti : Apakah kamu paham dengan materi yang Bapak berikan?

Peneliti : Apa yang menjadi kesulitan kamu dalam mempelajari Matematika yang Bapak Berikan?

**LAMPIRAN 16 DOKUMENTASI**









KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA MEDAN  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. William Iskandar Pasar V Telp.6615683-6622925 Fax.6615683 Medan Estate 203731 Email:  
ftiainsu@gmail.com

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Muhammad Miswandi  
NIM : 36.14.4.040  
Pembimbing I : Dr. SOLIHAH TININ SUMANTI, M. Ag  
Fakultas/Prodi : FITK / PGMI  
Judul : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Romawi Melalui Strategi Team Games Tournament (TGT) di Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang

No.	Tanggal	Pertemuan Ke	Materi Bimbingan	Paraf
1	2 Februari 2018	I	Mengganti Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Memasukkan ayat belajar, Memasukkan Pengertian Strategi, Penelitian Kelas	
2	9 Februari 2018	II	Mengganti Rumusan Masalah, Tujuan, Ayat belajar, Kutipan 1 Spasi, Perencanaan TGT Penelitian 45 Revisi	
3	13 Feb 2018	III	ACC Seminar.	
4	13 Mar 2018	IV	Masukkan macam-macam Strategi, Berikan kutipan TGT, Berikan Langkah-langkah TGT, Berikan Revisi dan Buat RPP, Kisi-kisi.	
5	20 Maret 2018	V	Ekskusi Hasil Belajar, rumusan masalah, Sugunan Kajian Keri.	
6	27 Maret 2018	VI	Berbeda Strategi, Metode dan Model	
7	22 Juni 2018	VII	Abstrak Rumusan Masalah, Footnote dan Penyusunan Tesis.	
8	26. Juni 2018	VIII	Perbaikan Abstrak dan footnote	
9	29 Juni 2018	IX	Abstrak.	




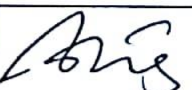
Medan, 29 Juni 2018  
Pembimbing I

Dr. SOLIHAH TININ SUMANTI, M. Ag  
NIP. 19730613 200710 2 001



**KARTU BIMBINGAN SKRIPSI**

**NAMA** : MUHAMMAD MISWANDI  
**NIM** : 36.14.4.040  
**JURUSAN** : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
**TANGGAL SIDANG** : 4 Juli 2018  
**JUDUL SKRIPSI** : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bilangan Romawi Melalui Strategi Pembelajaran *Team Games Tournament*(TGT) Di Kelas IV MIS Nurul Fadhilah Tahun Ajaran 2017/2018 Bandar Setia Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang

NO	PENGUJI	BIDANG	PERBAIKAN	PARAF
1.	Dr. Solihah Titin Sumanti, M. Ag	Pendidikan	Ada	
2.	Dr. Humaidah Hasibuan, M .Ag	Agama	Ada	
3.	Ramadhan Lubis M. Ag	Metodologi	Tidak Ada	
4.	Tri Indah Kusumawati, M. Hum	Hasil	Tidak Ada	

Medan, 4 Juli 2018

PANITIA UJIAN MUNAQASYAH  
Sekretaris

  
**Nasrul Syakur Chaniago, S.S, M.Pd**  
**NIP. 19770808 200801 1 014**